

LO NUEVO DE SQUARE ENIX> ¡YA HEMOS JUGADO CON FINAL FANTASY XII Y DRAGON QUEST VIII!
ENERO 2006
160
GRUPO ZETA
SUPERJUEGOS
SOLO 2'50 EUROS
BLACK
XBOX | PS2
EL SHOOTER MÁS REALISTA Y ESPECTACULAR JAMÁS CREADO
¡¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!!
PARA XBOX 360
THE OUTFIT
¡LA GUERRA JAMÁS FUE TAN DIVERTIDA!
GUÍAS COMPLETAS
PS2 | XBOX | GAMECUBE | XBOX 360
GUN & PETER JACKSON'S KING KONG
GTA LIBERTY CITY STORIES
LAS DOS ÚLTIMAS ISLAS Y TODOS SUS SECRETOS
...Y ADEMÁS
TRUE CRIME: NEW YORK CITY
PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS
BATTLEFIELD 2
SONIC RUSH
LAS CRÓNICAS DE NARNIA
PERFECT DARK ZERO
SOCOM 3
EL PADRINO...
00160
8 420565 037006



100x1

Habla 100 minutos y paga 1











NOKIA 6101

MOTOROLA L6

UMTS/3G
SAMSUNG Z500

UMTS/3G
LG U8210

MOTOROLA V3

Esta Navidad, habla 100 minutos y paga sólo 1 en cada llamada a otros movistar.

Apúntate en el 4404.

Y ahora si vienes a movistar llévate un móvil multimedia desde:



Esto es único. Esto es movistar. www.movistar.es







Cámbiate a movistar con un Plan 90. PVP recomendado hasta 10/01/06 para Motorola V3 para nuevas altas en movistar con portabilidades de número contratando Plan 90 (consultar condiciones con Plan 30, 40, 60) manteniendo el Plan contratado al menos 18 meses. Plan 90: consumo mínimo 90€/mes. Promo 100x1: cuota alta 6€. Fin suscripción: 17/01/06. Válido en España hasta el 17/02/06 desde el alta en la promoción. Establecimiento de llamada 0,12€ e impuestos indirectos no incluidos. Consulta modalidades compatibles de contrato y tarjeta en el 4404.

SUMARIO Nº160

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

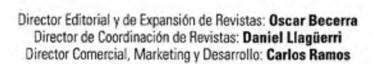
Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**

REDACCIÓN

Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas, Daniel Rodríguez Martín**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa,**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Carlos Burdalo, David Castaño, Manuel Almedina, Francisco Caballero, Ruth B. González**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**



Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**
Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llagüerri**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel.: 981 148 841. Fax: 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12.7, Pol. Ind. Cam Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal:B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





THQ 2006

La compañía americana se dispone a golpear fuerte en el presente año. Con títulos como *Jaws Unleashed* (*Tiburón*), *Aeon Flux* o el original *Stubbs The Zombie* disfrutaremos de lo lindo.

Tomb Raider: Legend

Lara Croft regresa a los 128 *bits* y a la nueva generación más ágil y fresca que nunca. Una nueva aventura que aspira a lo más alto de la saga.





Criterion dispara a matar con Black

Tras crear varias obras maestras encuadradas en la saga *Burnout*, los magos de **Criterion** se adentran en el territorio de los *FPS* de la mano de **Electronic Arts** con un título que pretende revolucionar todo un género. ***Black*** es un ejemplo de lo que la tecnología *Renderware* es capaz de lograr, nada que envidiar a lo que el potente *engine Havoc* ha demostrado a lo largo de los últimos años en 128 *bits*. Además de este prometedor juego, os hemos preparado auténticas exclusivas como *The Outfit* (**THQ**) para **Xbox 360** y un reportaje especial de la factoría de sueños que responde al nombre de *Square Enix*. Y para rematar, tres completísimas guías.

Y ADEMÁS...



REPORTAJES

08> Black
14> Square Enix
18> Tomb Raider: Legend
22> El Padrino
24> The Outfit
28> El Año de THQ

SÚPER NUEVO

32> Shadow Of The Colossus
34> SOCOM 3
35> Full Auto
36> Mario Party 7
37> Metroid Prime Pinball

A FONDO

38> True Crime: New York City
42> P.O.P.: Las Dos Coronas
44> Half-Life 2
46> Las Crónicas De Narnia
48> Perfect Dark Zero
50> Peter Jackson's King Kong
51> N.F.S. Most Wanted
52> Buzz: The Music Quiz!
53> Singstar'80s
54> Battlefield 2: M.C.
56> Ski Racing 2006
57> NBA 2K6
58> Go! Sudoku
59> King Kong PSP
60> X-Men Legends II
61> H.P. y El Cáliz del Fuego
62> Kirby Power Paintbrush
64> Sonic Rush
66> Gunstar Future Heroes
67> Mario Tennis
68> Pac'n Roll
69> Ultimate Spider-Man
70> Asphalt 2: Urban GT

SECCIONES

04> Noticias
94> TOP
96> Internecio
98> Última Hora

GUÍAS Y TRUCOS

74> GUN
80> Peter Jackson's King Kong
86> GTA Liberty City Stories (Guía de las dos últimas islas)

EDITORIAL



Ha llegado el momento de disfrutar. Después de la difícil elección de los juegos y consolas que nos acompañarán en estas fechas tan señaladas, escapar del poderoso frío que nos persigue día tras día y sobrevivir al torbellino navideño, es hora de dar comienzo al ritual de acomodarnos frente a la pantalla del televisor, o delante de nuestra portátil y sumergirnos por unos momentos en infinitos mundos de fantasía situados a menos de un metro de distancia. Auténticos universos paralelos al alcance de nuestros sentidos, protagonizados por todo tipo de géneros pero con un solo objetivo, divertir, y de paso permitirnos cumplir esos deseos inalcanzables para casi cualquier ser humano y saciar nuestra sed de aventuras y situaciones imposibles. Conducir los deportivos más impresionantes, meter un gol en la final de la Champions o surcar los oscuros y empinados callejones de Babilonia, son sólo una pequeñísima parte de las diabluras que podréis hacer junto a un videojuego. Y aquel que no lo vea así se está perdiendo la experiencia más hermosa, directa y reconfortante que el hombre ha sido capaz de crear hasta el momento. ¡Os deseamos Feliz Navidad y próspero Año Nuevo!

<<Marcos García>>

CIAS

SONY C.E.

Un cómic de Fernando Alonso para PSP

El vigente campeón del mundo de Formula 1 va a vivir una experiencia única. Se va a convertir en el protagonista de un cómic, ***Sector97***. Pero lo realmente interesante es que esta novela gráfica se ha diseñado para verla en **PSP**. **Sony C.E. España** ya ha lanzado el primer capítulo, de forma gratuita en **www.sector97.com** si accedes desde un ordenador y **www.sector97.com/psp** si lo haces desde la conexión *Wi-Fi* de la consola. La historia consta de doce capítulos que podrán descargarse enviando un SMS, y además se pueden seleccionar una viñeta para verla animada y con efectos de sonido. En la elaboración del cómic han participado más de 20 profesionales, muchos con una amplia experiencia dentro de la editorial **Marvel**. Durante la presentación oficial de ***Sector97*** el pasado 15 de diciembre, el piloto asturiano declaró que estaba encantado con la posibilidad de ser un superhéroe. Su *alter ego* en el cómic empleará sus habilidades al volante para enfrentarse a un temible enemigo para salvar el universo.



Fernando Alonso durante la presentación del cómic que protagoniza, Sector97.

SONY C.E.

100 millones de PS2 vendidas

PlayStation 2 se ha convertido ya en el sistema de entretenimiento que más rápido se ha difundido por los hogares de todo el planeta. A los 100 millones de consolas hay que sumar un catálogo de 6.200 títulos con 1.869 billones de juegos vendidos.

SONY C.E.

Guerrilla Games

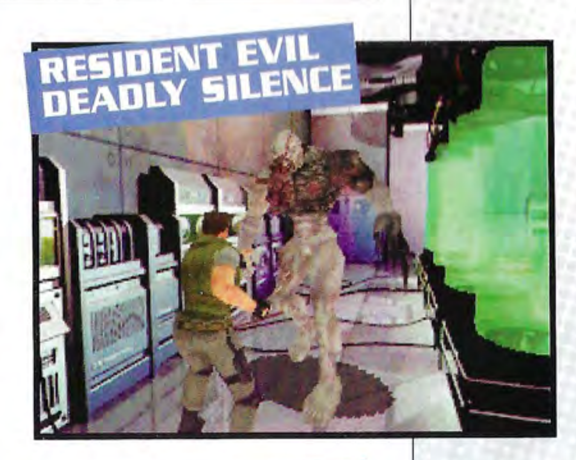
Sony C.E. ha adquirido los estudios de desarrollo *Guerrilla Games* para que pase a formar parte de los **Sony C.E. Worldwide Studios**. Actualmente trabajan en varias secuelas de *Killzone* para **PS3** y **PSP**.

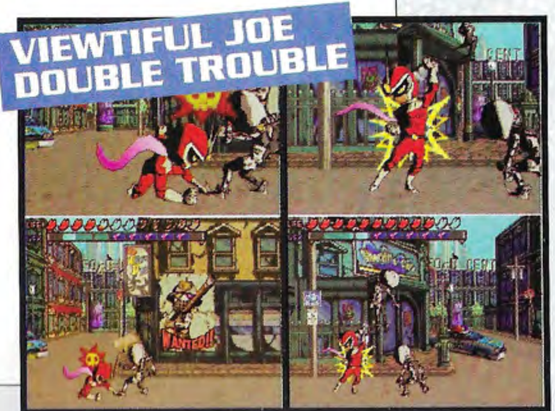
CAPCOM

Capcom invade Nintendo DS

Capcom continúa con varios frentes abiertos. El último, aportando interesantísimas novedades para **Nintendo DS** que verán la luz durante los primeros meses de 2006. *Mega Man Battle Network 5: Double Team* integra en un sólo cartucho para **DS** las dos últimas entregas de la serie para **GBA**. *Phoenix Wright: Ace Attorney* un curioso juego sobre juicios (algo así como el *Cluedo* pero de abogados). También nos encontramos con una divertida versión de las aventura de *Viewtiful Joe* para **DS** y, por último, la increíble adaptación de la primera entrega *Resident Evil* para la portátil de **Nintendo**.

//Revive la magia del primer Resident Evil en Nintendo DS//





SONY C.E.

Final del Torneo Tekken 5 Puño de Hierro

El Palacio de Congresos de Madrid fue el lugar elegido para celebrar la final del Torneo de ***Tekken 5***. Participantes de toda España se preparaban para disputar las rondas de clasificación y llegar hasta la ansiada final. A lo largo de toda la jornada se regalaron suscripciones para la **Revista Oficial** de **PlayStation 2**, consolas y se sorteó una **PSP** entre los asistentes. Además se celebró un concurso de disfraces en el que la ganadora, representando a Asuka Kazama, además de alzarse con la victoria ganó una **PlayStation Portable**. El evento terminó con el combate definitivo sobre un *ring* y con una pantalla gigante. Héctor Márquez resultó vencedor, y podrá viajar hasta los estudios de desarrollo de **Namco** en Los Ángeles con un acompañante para participar en la final mundial del campeonato ***Tekken 5***.



Arriba, Héctor Márquez recibiendo el premio como ganador de la final del Torneo Tekken 5.

TAKE2/SONY

Nuevos Survival Horror para PS2

Take Two distribuirá el próximo año *Project Zero 3: The Tormented*, para aterrarnos de nuevo a través de una cámara fotográfica. Por su parte, **Sony C.E.** nos traerá la segunda entrega de *Siren*, para aportar su granito a los fanáticos de este género. En esta ocasión nos conduce a una misteriosa isla.



UBISOFT

La compañía editará Drakengard 2

Square Enix ya ha cosechado un aclamado éxito en Japón con ***Drakengard 2***. En Europa, la compañía japonesa ha llegado a un acuerdo con **Ubisoft** para publicar el *Action* RPG en los territorios PAL. ***Drakengard 2*** continúa combinando combates por aire y tierra como en la primera entrega.



CODEMASTERS

Dance Factory

Los más bailones ya pueden ir preparándose. **Codemasters** pondrá a la venta ***Dance Factory*** que permite utilizar cualquier CD de música para generar diferentes coreografías y hasta 16 jugadores muevan el esqueleto al ritmo de sus canciones preferidas.



EA

Una Web para papás

Electronic Arts ha puesto en marcha la página web www.aprendeyjuegaconea.com, para acercar a padres y educadores el mundo de los juegos con todo tipo de contenidos, consejos, enlaces y mucho más.



SEGA

Outrun para PlayStation 2

El grupo de desarrollo **Sumo Digital** está ultimando los detalles de ***Outrun 2006: Coast to Coast***. Podremos elegir entre 12 modelos de Ferrari para recorrer 30 escenarios basados en los más clásicos de la saga. Para **PlayStation 2** y **PSP**.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO ADVANCE WARS

Mª Luz Guardiola Rodríguez (BARCELONA)
David González Varela (ORENSE)
Nieves López Ávila (CEUTA)
Abel Sáez Molina (LÉRIDA)
Juan Carlos Alonso Montalbán (BARCELONA)
Ismael Mangas Diz (PONTEVEDRA)
Luis Sánchez Cobertera (MADRID)
Miguel Carlos Pérez Galíndez (VIZCAYA)
Teresa Alfonso Gallego (VALENCIA)
Jorge Martín Suarez (CÁCERES)
Roberto Ruiz García (MADRID)

CONCURSO NINTENDOGS

Álvaro Gónzalez Álvarez (CÁDIZ)
Sandra Lucía Jiménez Ruiz (SEVILLA)
Mª José López Madeira (LA CORUÑA)

CONCURSO TAITO LEGENDS

Moisés Jordán Usero (GRANADA)
Daniel Osorio Garrido (TARRAGONA)
Javier López Pérez (BARCELONA)
Fco. Javier Carrasco García (CIUDAD REAL)
Noé Pablos Barquilla (GUIPÚZCOA)
Jaime Bennasar Artigues (BALEARES)
Carolina Montañana Moncho (VALENCIA)
Miguel Herrezuelo Romanillos (MADRID)
Daniel Rodríguez Torres (Sta. Cruz de Tenerife)
Jesús José Zapata Zapata (BARCELONA)
Diego Pomares Rodríguez (CÁDIZ)
M. Ángel Alfageme Claverí (MADRID)
Gonzalo Merino Vesga (VIZCAYA)
Mª Luisa García Sevillano (MADRID)
Sergio Fontestad Gómez (VALENCIA)
Demetrio Calvo Alonso (SEVILLA)
Carlos Urriolá (ALICANTE)
Antonio del Amo Ortega (TARRAGONA)
Antonio Jaén Chaparro (TARRAGONA)
Mayka Giménez Garcerán (ALICANTE)

SEGA

Sega se prepara para 2006

La compañía presentó sus novedades para el año que viene en Londres. Entre todos los títulos que tuvimos la oportunidad de ver destacó *Phantasy Star Universe*, la última entrega de la franquicia **RPG** Multijugador de **Sega**. A su experiencia dentro del juego en red, se une un maravilloso entorno gráfico con seres y escenarios de fantasía. Esperemos que en Europa vaya adquiriendo la misma relevancia que en Japón y EE.UU. Otro juego a tener en cuenta fue *Sonic Riders*, en el que nuestro erizo favorito y sus amigos practican todo tipo de deportes extremos. Pero la estrella fue el título protagonizado por **Sonic** para las consolas de nueva generación, que nos ha dejado claro lo que los miembros de **Sonic Team** van a ser capaces de hacer con estos sistemas: gráficos espectaculares y sorpresitas para los seguidores de la saga.



TAKE-TWO

El juego oficial de las Olimpiadas de invierno

Torino 2006 será el título encargado de llevar la XX Olimpiada de Invierno a nuestros hogares. Desarrollado por **2K Sports**, cuenta con un total de 15 eventos y un modo Multijugador que admite hasta cuatro jugadores. ***Torino 2006*** se pondrá a la venta a principios de año para **PlayStation 2**.





Tras revolucionar el género automovilístico con las dos últimas entregas de Burnout, Criterion aprovecha al máximo su herramienta Renderware para crear el shoot'em-up más espectacular de los 128 bits

➜ DOC

Detrás de la herramienta de programación más, y mejor, utilizada de la generación 128 *bits* se oculta un grupo de programación de videojuegos que el pasado año volvió a sorprendernos con una nueva entrega de *Burnout* que superaba, en ciertos términos, a todo lo visto anteriormente en el género. Ahora, tras aumentar la saga *Burnout* con *Revenge*, **Criterion** se atreve con el género *shoot'em-up*, y además partiendo de la misma base que convirtió en un éxito las últimas entregas de su saga de conducción. ***Black*** presenta la puesta en escena más espectacular que hemos visto en un *shooter* para la generación 128 *bits*, un desarrollo simple y directo y un control sencillo e intuitivo. Suponemos que el control que **Criterion** tiene sobre su propia herramienta de programación es lo que les ha permitido crear el entorno realista y efectista que conforma el atractivo visual de ***Black***. **Criterion** ha recreado en su *shooter* una ciudad decadente, una serie de impresionantes paisajes urbanos devastados por algún tipo de conflicto armado. Y por si no fuera suficiente con el daño ya recibido por la mencionada ciudad, nuestras armas pueden seguir haciendo mella de la forma más realista posible en todo tipo de vehículos y construcciones . El motor gráfico y físico de ***Black*** permite la modificación del entorno en un alto por-

Las partículas y los efectos de los proyectiles en el entorno dan un gran realismo al juego.


ENEMY COUNT
060
SECONDARY OBJECTIVE COMPLETE
BLACK OPS
LONG RANGE
¡PREMIO!
Algunas acciones nos darán puntos de Black Ops y otros «premios»
CK™





DESCUIDA TU ENTORNO
El diseño de los niveles te permitirá destruir parte de su estructura para eliminar a los enemigos.



La precisión del disparo dependerá de la distancia y el arma utilizada. Aquí era imposible fallar.

centaje; descarga el plomo suficiente sobre un coche abandonado y lo verás explotar (tras agujerearse de un modo creíble) o reduce a la viga metálica central una columna de cemento simplemente con tus disparos... Y todo esto de la forma más realista que hayamos visto jamás en un videojuego. Cada proyectil de cada diferente arma producirá un daño y una marca diferente en cada uno de los materiales contra los que impacte. Como ya hemos mencionado, la espectacularidad es uno de los puntos fuertes de ***Black***, y su *engine* 3D se encarga de aportar la exagerada dosis de espectáculo que tanto le gusta imprimir a **Criterion** en sus juegos. Entre los detalles técnicos más destacables de su *engine* gráfico encontramos un motor físico que no tiene nada que envidiarle al *Havok* 2.0, unos efectos de iluminación extremadamente realistas, un inteligente uso de las partículas, geniales efectos de polvo y humo y la capacidad de ajustar el detalle de las texturas dependiendo de la distancia a la que la veamos. Cada proyectil disparado en el juego tiene su transcendencia; el casquillo será expulsado por el arma de un modo real, la bala impactará, por ejemplo, contra una pared, soltando una pequeña nube de polvo... o contra una ventana, fragmentándola y provocando que cada pequeño trozo de cristal (cada uno con su sonido de «cristal roto») reaccione de forma diferente ante unas impecables leyes físicas «virtuales». Si ahora imaginamos los realistas efectos mencionados, entre otros, multiplicados por unos ocho o diez soldados, divididos en dos bandos, obtenemos el que, casi con total seguridad, se convertirá en el *shooter* más espectacular del próximo año. ***Black***, como hemos mencionado, cuenta con un control intuitivo y un desarrollo sin demasiadas complicaciones, pero el juego de **Criterion** no es ni mucho menos fá-

Los coches abandonados pueden servir como explosivos improvisados contra los enemigos.







AQUÍ LO DEL POLI BUENO NO FUNCIONA.

yourpsp.com/pursuitforce

¿Te atreves a entrar en la élite? En Pursuit Force tendrás que acabar con la delincuencia, recurriendo a métodos que se saltan todos los manuales. ¿Te imaginas enfrentado a lo peor de lo peor, subido en vehículos que corren a toda velocidad, esquivando balas o desafiando a la gravedad saltando de un coche a otro en medio de una persecución desenfrenada? Tienes que hacerlo. Es tu misión: meter entre rejas a cinco de las más peligrosas bandas de Capital City.



EXCLUSIVO PARA PSP.

"El desarrollo más espectacular imaginable en una portátil". Puntuación: 9,3
OPS2M





cil. El mayor problema que nos encontraremos es la gran Inteligencia Artificial de los enemigos y, sobre todo, la tremenda carga de adrenalina que provoca su puesta en escena y que nos empujará a saltar sobre los enemigos lanzando grandes ráfagas para acabar acribillados en décimas de segundo. Unido a la mencionada I.A., el frenético desarrollo de ***Black*** no impedirá la imposición de ciertos requerimientos en forma de objetivos a lo largo de cada uno de los niveles, para complicar las cosas aún más: te verás obligado a deshacerte de un francotirador armado con un lanzamisiles para permitir el paso a tus compañeros o destruir un camión enemigo cargado de armamento. En algunos de los niveles estaremos acompañados por otros soldados que lucharán a nuestro lado pero, siguiendo la filosofía **Criterion** de diversión sin complicaciones, no tendremos que preocuparnos demasiado por su posición, sus acciones, etc. Al igual que en *Burnout*, durante el desarrollo de la partida seremos continuamente recompensados por diferentes (muchas veces inesperados) motivos. El más importante de todos ellos es el *Black Ops*, pero «tiene premio» acabar con un enemigo que se encuentre muy alejado (*Long Range*), eliminar a un oponente que está en movimiento (*Ricochet*), deshacerse de varios incautos soldados con una granada de mano o similar (*multi-kill*) y hasta lanzar a alguien a varios metros de nuestra posición con un brutal disparo de escopeta a bocajarro (*Blown Away*). Aunque la versión a la que hemos tenido acceso estaba muy lejos de ser una versión final, creemos que se encuentra en un estado totalmente inmejorable, al menos desde el apartado visual, y suponemos que, viniendo de **Electronic Arts**, el juego estará totalmente doblado al castellano, ya que nuestros compañeros estarán comunicándose en todo momento entre ellos por radio, algo que unido a los realistas efectos de explosiones y disparos hacen la experiencia de juego aún más emocionante. ***Black*** verá la luz el próximo mes de febrero en **PlayStation 2** y **Xbox**.

EFECTOS DE LUZ
La iluminación del juego es de lo mejor de su engine

Las animaciones y el comportamiento de los personajes (acorde a las leyes físicas) rayan en la perfección.

En las distancias cortas, la escopeta es la opción más mortífera y certera.

SQUARE ENIX

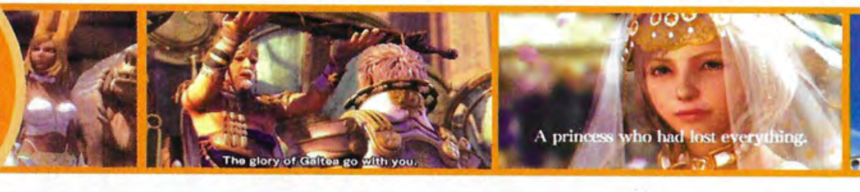
DANI3PO

PlayStation 2

PLAYABLE DEMO INSIDE
FINAL FANTASY XII

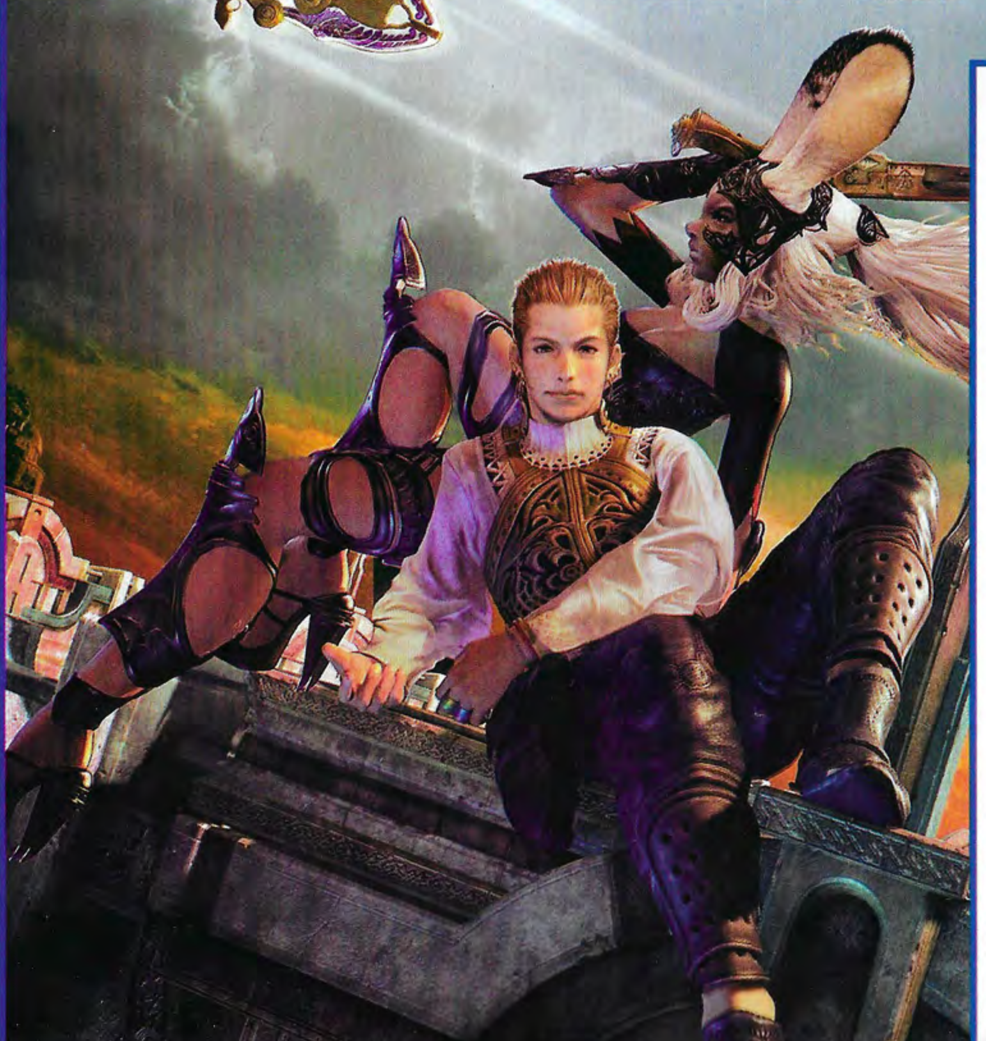
La desarrolladora nipona, creadora de mitos y forjadora de sueños, sigue dando muestras de estar en plena forma. Estos dos nuevos y esperados títulos lo demuestran

INTRO «MADE IN SQUARE»
Antes de entrar en acción podremos deleitarnos con una secuencia de vídeo tan espectacular como emocionante

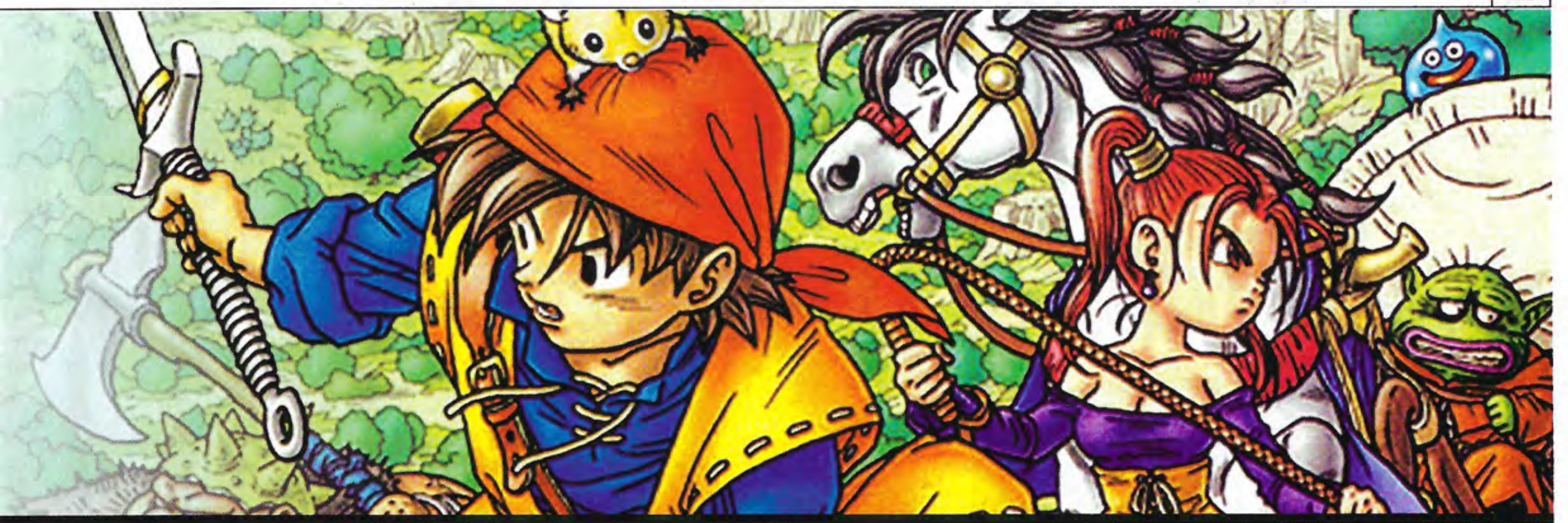


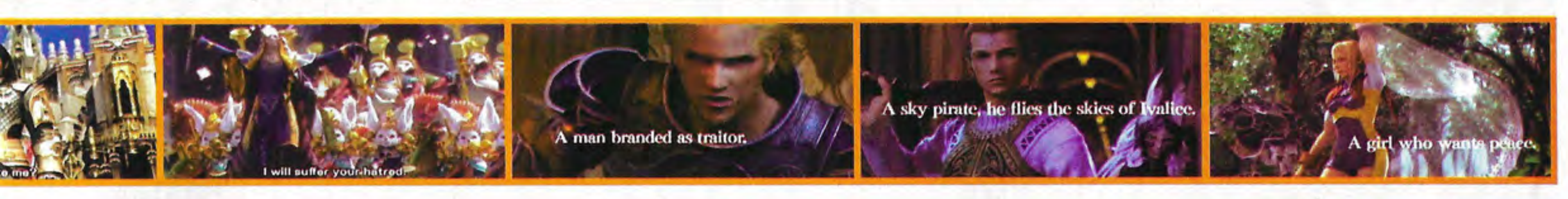
Jugamos a la revolucionaria nueva entrega de la saga

Final Fantasy XII



Tras multitud de retrasos y rumores, por fin hemos podido poner nuestras manos en una versión jugable del esperado título de rol. Los que preconizaban que con el cambio de equipo de programación llegarían los cambios, acertaron. La mejor forma de describir su mecánica es compararlo con el *MMORPG Final Fantasy XI,* aunque obviamente, viviendo la experiencia en solitario. Durante el desarrollo veremos a los tres personajes de nuestro grupo y podremos alternar su control. Además, por primera vez seremos capaces de mover libremente la cámara. Los combates aleatorios desaparecieron; ahora veremos a los enemigos pulular por el mapa. Los hostiles nos atacarán cuando nos vean, y entonces dará comienzo la batalla. Unas barras de tiempo determinarán en qué momento realizaremos la acción en cuestión (atacar, magia, objeto) y los dos compañeros actuarán según unos parámetros previamente definidos, aunque siempre podremos controlarlos manualmente si lo deseamos. A nuestra disposición tendremos todos los hechizos típicos de la saga, y además podremos recurrir a las invocaciones, que











no podían faltar a esta entrega. Cuando acudan a nosotros tomarán el lugar de los otros dos integrantes del grupo, y realizarán todo tipo de potentes ataques. Técnicamente parece que ofrecerá lo que todos esperan. El diseño de los personajes es bastante realista, aunque *Ivalice*, el mundo en el que se desarrolla la acción (el mismo que *Final Fantasy Tactics Advance*) está poblado por todo tipo de extrañas criaturas además de los humanos. Dentro de los personajes principales, que por lo visto serán ocho, hay para todos los gustos: piratas del cielo, princesas en apuros, traidores a la patria, expertas en armas... Y a buen seguro, cada uno de ellos llevará detrás su propia y profunda historia. Los usuarios japoneses deberán esperar al mes de marzo para disfrutar de él. Aún no hay noticias de su lanzamiento en Occidente, aunque probablemente aparecerá antes de fin de año.

Wait Mode: for thinking players
The Phon Coast
Active Mode: for thrill-seekers
The Stilshrine of Miriam

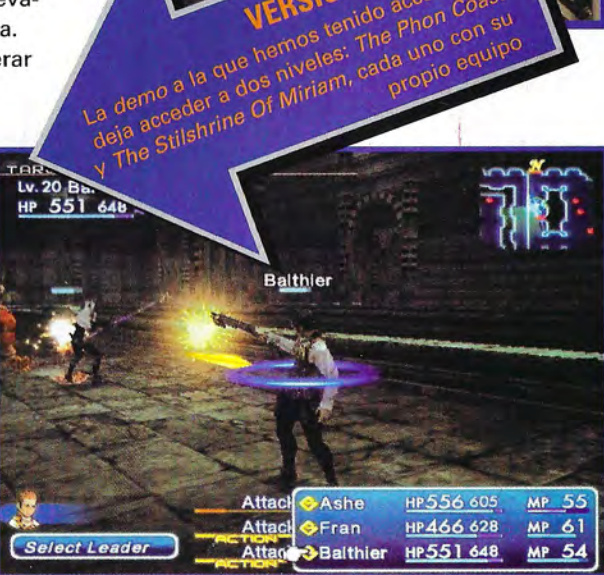
VERSIÓN JUGABLE

La demo a la que hemos tenido acceso nos deja acceder a dos niveles: *The Phon Coast* y *The Stilshrine Of Miriam*, cada uno con su propio equipo











SQUARE ENIX

Dragon Quest VIII

Tras conquistar los corazones de casi cuatro millones de nipones, la genial saga intenta repetir el éxito en los Estados Unidos

La pasión de los jugadores nipones por esta saga nos resulta casi inconcebible, y de hecho nunca hemos podido ver por estos lares un título de la serie. En Estados Unidos acaba de aparecer esta octava entrega con su nombre original por primera vez y, tras pasar con ella unas cuantas horas, hemos entendido perfectamente toda su grandeza. El eje principal del juego es un mundo inmenso, detallado hasta el extremo y lleno de personajes con algo que decir. Nuestro grupo de cuatro protagonistas visitará ciudades, castillos, aldeas, cuevas y mazmorras en la búsqueda del malvado que ha convertido al rey en un sapo y a la princesa en una yegua. Los programadores, **Level 5**, han creado un equilibrio perfecto entre innovación y clasicismo. Atrás quedó el poco intuitivo menú de acción, y los combates han ganado en espectacularidad aunque siguen siendo por turnos y con no demasiadas posibilidades de acción. Eso sí, los que pasen de complicados sistemas de juego y busquen todo el sabor de las joyas de antaño encontrarán aquí el paraíso.

El diseño de los personajes ha corrido a cargo de Akira Toriyama. Pueden apreciarse muchas semejanzas con trabajos anteriores suyos, como Dragon Ball Z.

GRADIUS

Tomb Raider LEGEND

[PS2-XBOX-XBOX360]

Crystal Dynamics devuelve a Mrs. Croft al Olimpo de los Dioses



BOLIVIA En este primer nivel podremos saborear todos los detalles y características del nuevo universo *Tomb Raider*. Impresionante.

Máximo detalle

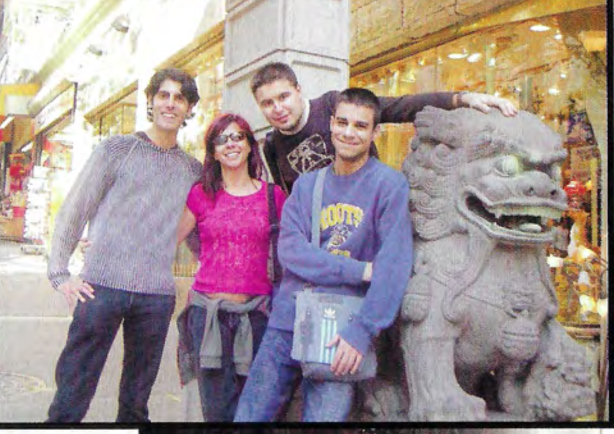
El apartado técnico se ha cuidado de forma excepcional. Suaves caídas de hojas, luces que se cuelan entre las rocas, texturas que se confunden con la realidad...



CRYSTAL DYNAMICS

Conocida por su mascota *Gex* y la excelente saga *Soul Reaver*, fue adquirida por **Eidos** en 1998

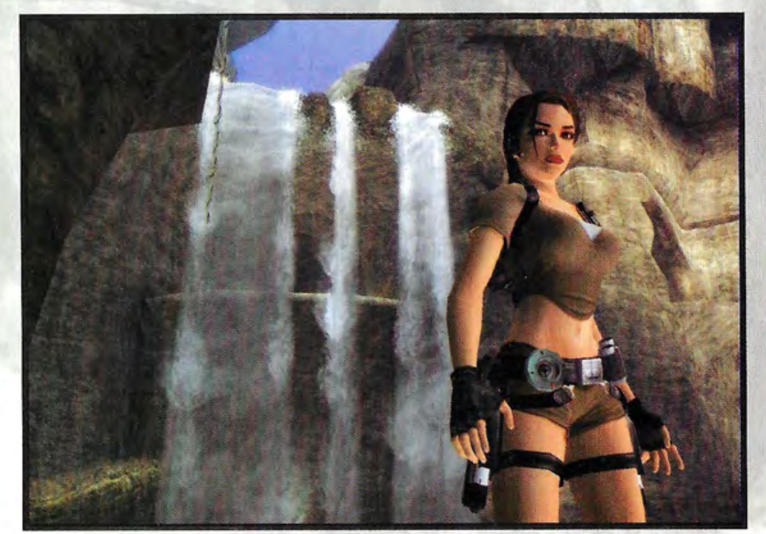




La bella ciudad de San Francisco hospeda los headquarters de la compañía. En la foto, de visita por Chinatown.





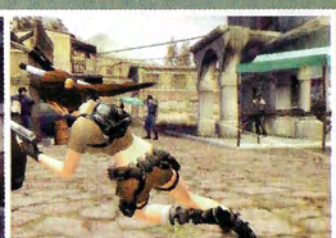


Ya falta menos para el regreso triunfal de la heroína que, con sus mareantes curvas e incuestionable belleza, ha hecho tambalear durante la última década los cimientos lúdicos de una industria abanderada por iconos pueriles y deslucidos. Los primeros atisbos primaverales serán testigos del vigoroso renacer de una flor marchita. **Crystal Dynamics** (*Gex, Soul Reaver...*) se está encargando desde sus oficinas centrales en San Francisco de aderezar con los mejores ingredientes a este nuevo y prometedor *Tomb Raider*. Sin duda, un claro y necesario regreso a los orígenes de la saga. Si en el pasado **E3** recuperamos la ilusión perdida con el nivel mostrado en el *stand* de **Eidos**, tras lo visto en nuestro viaje a las oficinas de **Crystal** no podemos más que rezar para que ningún retraso de última hora nos impida disfrutar de esta nueva aventura de nuestra arqueóloga favorita. Lara Croft luce un aspecto inmejorable, con una figura perfectamente estilizada y todo un arsenal de movimientos con los que alcanzar los rincones más insospechados. Se han empleado el doble de polígonos que en *El Ángel De*

Armada y Peligrosa

Aunque se ha reducido la acción respecto a entregas anteriores, Lara seguirá luciendo sus dos letales 9 mm. Además, dispondrá de un gancho magnético para neutralizar objetivos o alcanzar recónditos enclaves. Súmale una linterna, PDA, prismáticos, etc. Preparada para la vida moderna.

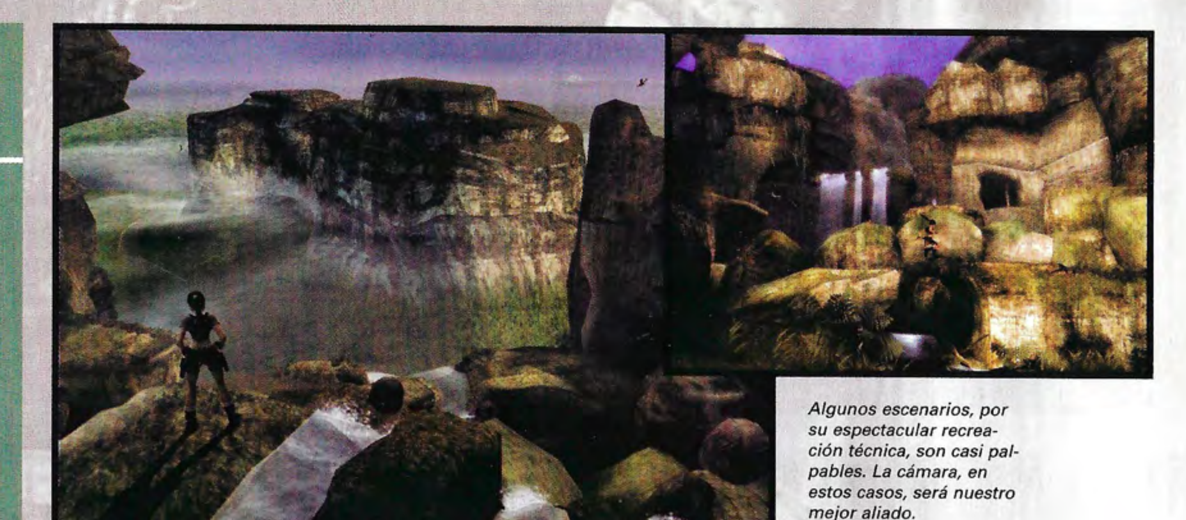






Lara en 360

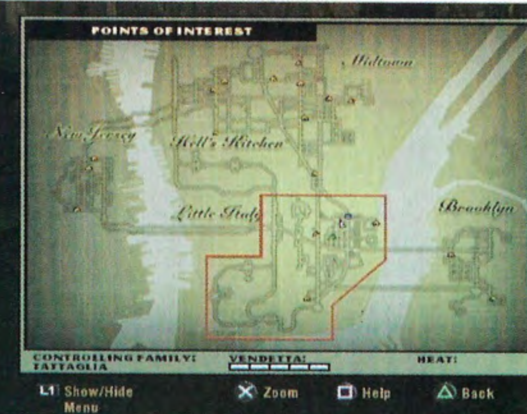
El pasado 5 de Octubre, con motivo del evento **X05**, **Eidos** anunciaba la versión de ***Legend*** para la nueva consola de **Microsoft**. El resultado de trabajar con un *hardware* más potente se traduce únicamente en un apartado técnico más logrado. El resto del juego es exactamente igual al resto de versiones.



Algunos escenarios, por su espectacular recreación técnica, son casi palpables. La cámara, en estos casos, será nuestro mejor aliado.

La Oscuridad para su puesta en escena (un total de 9.800), y su perfecta animación se ha logrado con técnicas que ni la tecnología *Motion Capture* podría plasmar. El resto de características de tan mimado apartado técnico no se pueden resumir en tan pocas líneas. Los escenarios exteriores se pierden en la lejanía; el agua borbotea y se desliza entre las piedras de una forma nunca vista hasta ahora. Toda la física y dinámica de partículas y fluidos es un ejemplo de perfección absoluta. A la hora de jugar, la aventura se ha estructurado en nueve largos niveles con un porcentaje de 70% de aventura y 30% de acción. Los *puzzles* y plataformas serán una constante en nuestro recorrido por parajes tan exóticos como el Oeste de África, Bolivia o Perú y la habilidad en el manejo del personaje será clave en todo momento. Se han incluido elementos jugables de otros títulos como las combinaciones de botones vistas en *God Of War*/*Resident Evil 4* o la profundidad de *Prince Of Persia*.
Todo un cúmulo de mejoras que hacen de ***Legend*** el mejor *Tomb Raider* hasta la fecha. El ave Fénix resurge de sus cenizas...





EA Redwood Shores ha reproducido con todo lujo de detalles los cinco distritos del NY de los años 40/50.

REVIVE LA PELÍCULA

Prepárate para presenciar la muerte de Brasi, y colocar la cabeza de caballo en la cama de Woltz

El Padrino

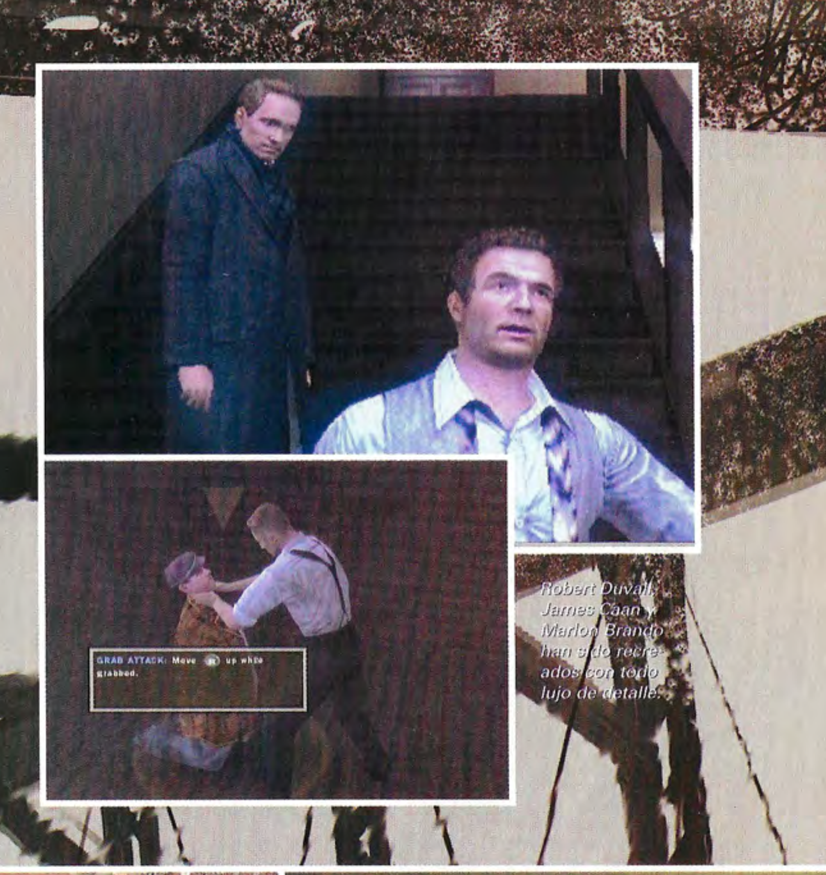
[PS2/XBOX]

Extorsiona, roba, asesina para escalar posiciones dentro de la familia mafiosa más famosa de la historia del cine

NEMESIS

A sólo un par de meses del lanzamiento mundial de ***El Padrino***, ya tenemos en nuestro poder las primeras betas de *preview* de **PS2** y **Xbox**, en las que se comienza a vislumbrar algo de ese «universo vivo» del que tanto ha hablado **Electronic Arts**, y que es uno de los principales reclamos de este ambicioso simulador de *gangster*. La faraónica recreación que ha hecho **EA Redwood Shores** de la película de Francis Ford Coppola tendrá su extensión en el doblaje al castellano, para el que **Electronic Arts España** ha reclutado a más de 50 actores diferentes, entre los que se encuentran aquellos que doblaron, en 1972, a Al Pacino (Michael Corleone), James Caan (Santino Corleone) y Robert Duvall (Tom Hagen). Los tres, al igual que Marlon Brando y todos los secundarios del *film* de Coppola tendrán un papel decisivo en tu carrera como criminal, que arranca en un callejón de la mano de Luca Brasi y podría terminar como Capo de todas las «Familias» de Nueva York. Pero para ello antes tendrás que desempeñar todo tipo de encargos para los Corleone: desde extorsionar comercios y «liquidar deudas», a poner la célebre cabeza de caballo en la cama del productor de cine Jack Woltz, entre otras misiones extraídas directamente del *film*.

//El doblaje en español correrá a cargo de 58 actores//



Robert Duvall, James Caan y Marlon Brando han sido recreados con todo lujo de detalle.



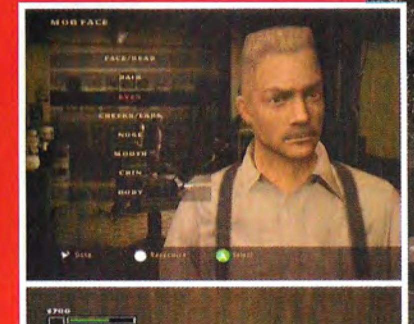




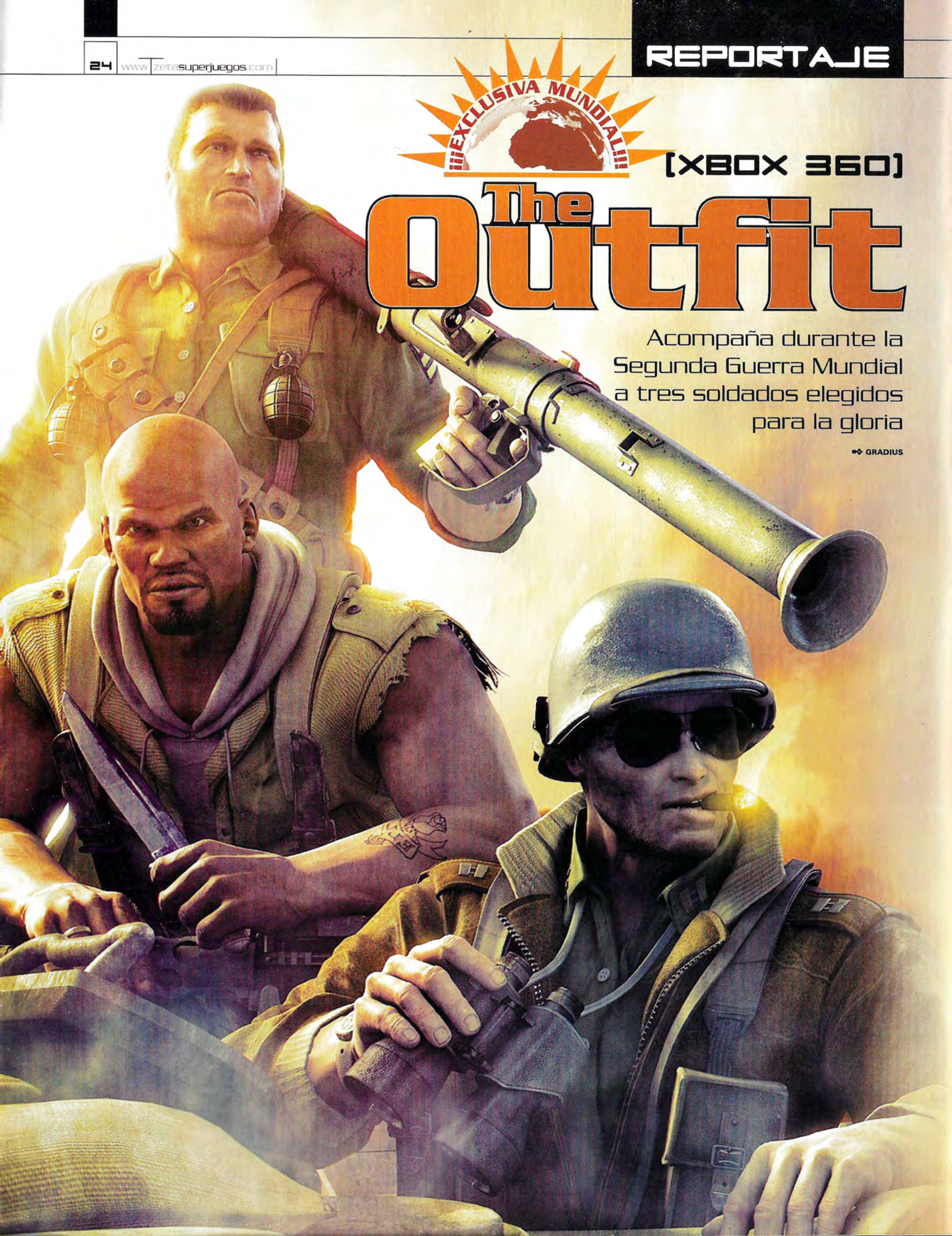


Mob Face

Crea tu propio personaje y redefine hasta el más mínimo detalle de su rostro (nariz, ojos, pómulos, pelo), su cuerpo y su vestimenta (tu ropa irá mejorando al tiempo que tu escalafón en la Familia). Con paciencia, podrás crearte a ti mismo y compartirás plano con el legendario Marlon Brando.







[XBOX 360]

The Outfit

Acompaña durante la Segunda Guerra Mundial a tres soldados elegidos para la gloria

GRADIUS







VEHÍCULOS

Todo un elenco de auténticos monstruos de combate. Acorazados tanques, veloces *jeeps*, etc. Todos armados hasta los dientes

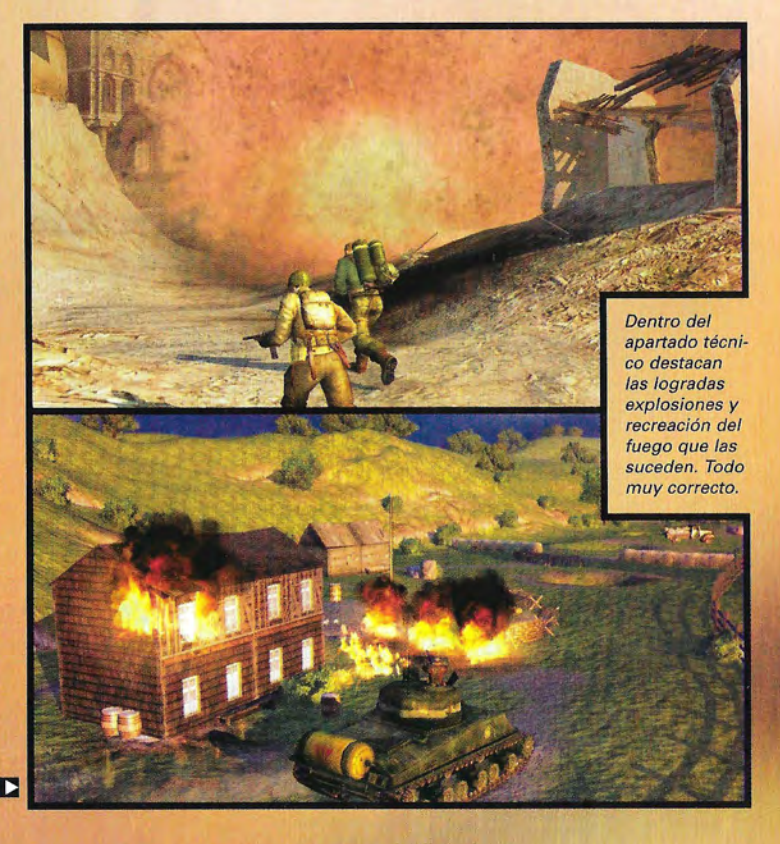
Escuadrón

A través de un intuitivo menú podemos solicitar los elementos que necesitamos en cada momento. Soldados, vehículos, torretas... Todo dependerá del número de puntos que dispongamos para gastar. Iremos sumando a medida que superemos misiones.

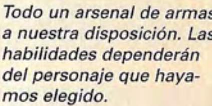


Muchos han sido los títulos que, desde los orígenes del videojuego, se han inspirado en los acontecimientos ocurridos durante la Segunda Guerra Mundial. El enfoque de sagas como *Medal Of Honor* o *Call Of Duty* (por citar tan sólo dos ejemplos dentro del panorama lúdico actual) poco tiene que ver con el del título que nos ocupa. **Relic Entertainment**, compañía desarrolladora subsidiaria de **THQ** y afincada en Vancouver (Canadá) presentó durante el pasado **E3** su primer proyecto para consolas de sobremesa, tras una exitosa incursión en el mundo del PC con títulos como *Homeworld* o *Warhammer: Dawn Of War*. La plataforma elegida, **Xbox 360**; el género: estrategia en tiempo real y el hilo argumental, el de un escuadrón de combate estadounidense que se suma al ejército aliado en la misión por derrocar a los líderes de guerra Hitler e Hirohito. Tres premisas que pueden suponer todo un reto para un estudio novel en creación de videojuegos para consola, más aún cuando hablamos de nueva generación y un trasfondo histórico de magnitudes épicas. Lejos de dejarse intimidar por el *hardware* y las asentadas franquicias bélicas existentes en el mercado, la compañía canadiense nos propone una inmersión en el conflicto más importante del siglo XX de una forma completamente diferente a lo que estamos acostumbrados. Básicamente, nos encontramos con

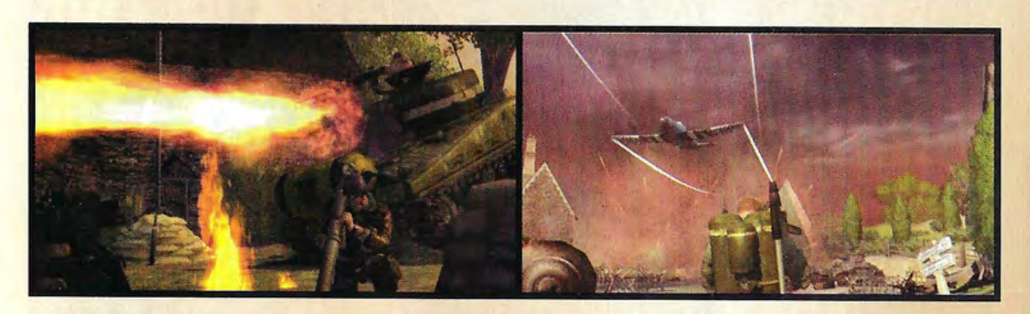
//Relic nos acerca a la mejor estrategia en tiempo real//



Dentro del apartado técnico destacan las logradas explosiones y recreación del fuego que las suceden. Todo muy correcto.

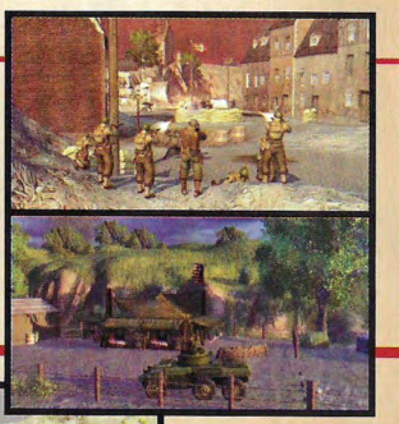



Todo un arsenal de armas a nuestra disposición. Las habilidades dependerán del personaje que hayamos elegido.



XBox Live!

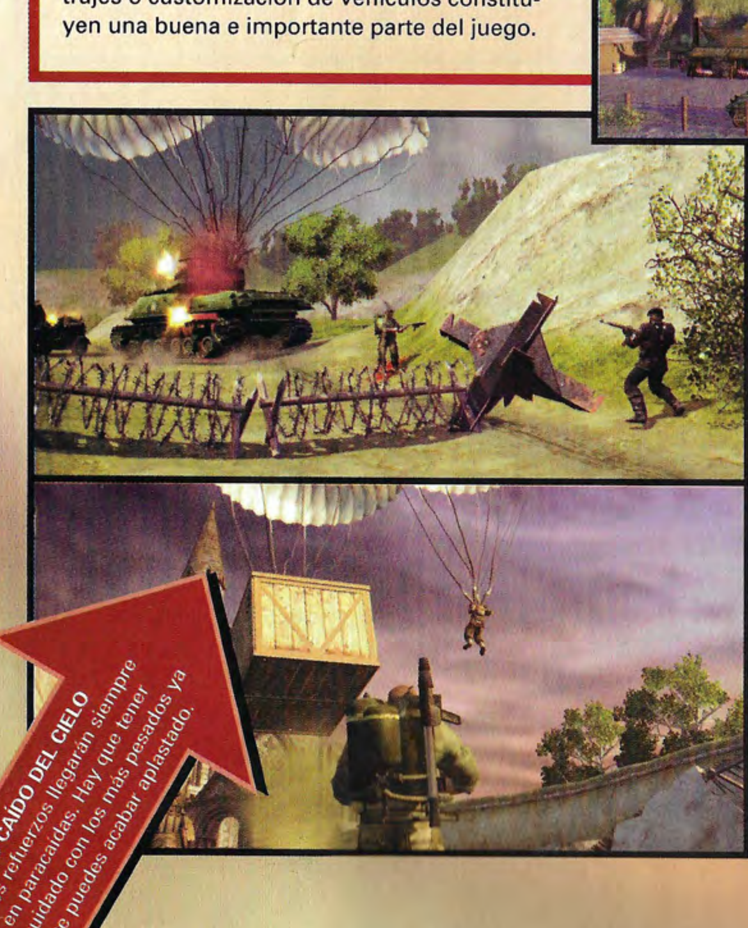
El modo Multijugador encierra las mejores y más adictivas horas de juego. Hasta 8 jugadores al mismo tiempo en misiones cooperativas (hasta un total de 12), *Head to Head* (aliados contra nazis) así como todo un variado contenido descargable como nuevos mapas, trajes o customización de vehículos constituyen una buena e importante parte del juego.



Protagonistas

El capitán Deuce Williams (líder del grupo experto en la conducción de vehículos pesados), Tommy Mac (un ejemplo de fuerza bruta) y J.D. Tyler (especialista en el combate cuerpo a cuerpo) son los tres carismáticos protagonistas de ***The Outfit***.





COMO CAÍDO DEL CIELO Los refuerzos llegarán siempre en paracaídas. Hay que tener cuidado con los más pesados ya que puedes acabar aplastado.

un juego que hará las delicias de los amantes de la estrategia en tiempo real, con un apartado técnico a la altura de lo que **Xbox 360** está ofreciendo por el momento y con una finalidad clara desde el principio: divertir. Ya sea sólo a través de sus 12 campañas o acompañado hasta por ocho jugadores al mismo tiempo en su modalidad *Live!*, ***The Outfit*** es un claro ejemplo de jugabilidad directa y sin complicaciones. Hacernos con los controles del juego y comenzar a planificar nuestra estrategia de combate no nos llevará demasiado tiempo, lo que se traduce en una larga inyección de adictividad. En algunos momentos, la mecánica de juego y desarrollo de la acción nos recordarán a los excelentes *Battlefield* y *Mercenaries*, algo de lo que el título puede sentirse orgulloso. Sin embargo, los puntos de humor y planteamiento desenfadado que se respiran en el campo de batalla le otorga un carisma propio, lejos de cualquier otra muestra del género. En marzo desembarcará en España todo un ejemplo de jugabilidad en estado puro. Un producto que, sin demasiadas pretensiones técnicas, estamos seguros se hará un hueco especial en el catálogo de **Xbox 360**.

//The Outfit es un juego concebido para divertir. Claramente, lo ha conseguido//

Tus Juegos Hasta un 40% Más Rápidos y con Increíble Sonido Multicanal en Auriculares Estéreo





Xtreme Fidelity™

Oír Para Creer



¡Actualiza el Sonido de tu PC a Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS Para gozar del Más Rápido y Excitante Audio en Juegos!

Compruébalo en: europe.creative.com/xfi

CREATIVE

El año de THQ

Te descubrimos cuatro de los títulos que más darán que hablar a lo largo de este flamante 2006

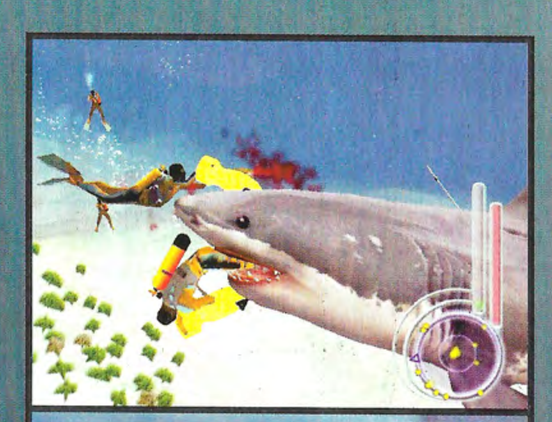
SUPERNENA, DANI 3PO Y EL GRAN NEMESIS

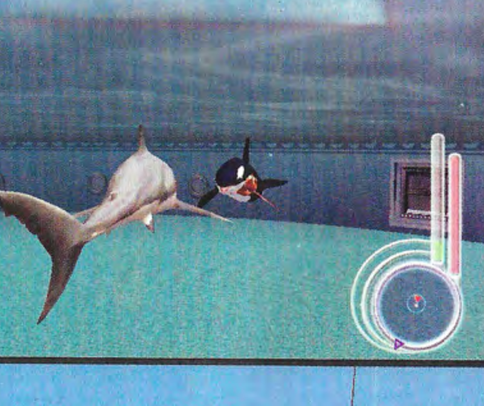
[PS2/XBOX]

Jaws Unleashed

El clásico de Spielberg inspira un juego brutal

Hace 30 años, un joven director llamado Steven Spielberg nos llenó de terror con una película titulada *Tiburón* (*Jaws* en el original), gracias a la cual ya no pudimos bañarnos en el mar sin que la imagen del «gran blanco» acudiera a nuestra mente. Aquel voraz y gigantesco tiburón volverá a surcar las aguas, pero no será en una pantalla de cine, sino en **PlayStation 2** y **Xbox**, por cortesía de **Appaloosa Interactive**, unos veteranos en recrear la fauna marina (fueron los autores de *Ecco The Dolphin*). Afortunadamente, ***Jaws Unleashed*** no será tan plomizo como el juego del delfín que les dio prestigio, sino que nos permitirá meternos bajo la piel del escualo, con el que recorreremos el fondo marino y las costas, mientras devoramos submarinistas, bañistas y todo tipo de especies marinas. La música original de John Williams amenizará esta carnicería que haría palidecer al mismísimo Jacques Costeau, y que podría llegar a las tiendas a finales del próximo marzo... justo cuando comienza a apetecer un bañito en la playa.







El repelente delfín de Ecco The Dolphin ha dado paso a un voraz escualo que lo mismo se «papea» un submarinista como un pez martillo.

[PS2/XBOX]

Aeon Flux

La asesina más sexy, de plena actualidad

Tomando elementos tanto de la serie de animación emitida por la **MTV** en los noventa como del *film* de próximo estreno, ***Aeon Flux***, el videojuego programado por **Terminal Reality** (creadores de la saga *Blood Rayne*) es una aventura de acción y plataformas ambientado 400 años en el futuro dentro de una sociedad aparentemente perfecta, pero que esconde una oscura trama de corrupción bajo la superficie. Para combatirla, nada mejor que una exhuberante asesina dotada como ninguna para acabar con sus enemigos. Con unas capacidades atléticas que harían palidecer al mismísimo *Prince Of Persia*, evolucionaremos por los escenarios a base de imposibles y elegantes movimientos. Para despachar a los rivales podremos utilizar su amplio catálogo de golpes, llaves incluidas, o las futuristas armas de fuego que encontraremos. Incluso gozaremos con la posibilidad de convertirnos en bola al estilo *Metroid*. El juego llegará a **PS2** y **Xbox** en enero.

Rápida y mortal

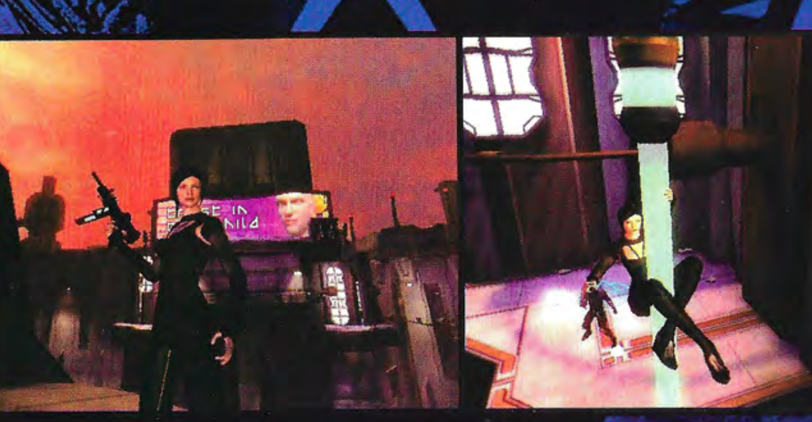
Charlize Theron encarna a la protagonista de la película, que llegará hasta nosotros el 6 de enero. Dirigida por Karyn Kusama (*Girlfight*), cuenta también con Arton Csokas, Johnny Lee Miller, Sophie Okendo y Frances McDormand en el reparto. Su presupuesto fue de 55 millones de dólares y fue rodada en Alemania.













[PS2/XBOX]

Psychonauts

Un plataformas cargado de humor

Varios meses después de su lanzamiento en Estados Unidos, aterriza en tierras europeas este título firmado por **Tim Schafer**, diseñador de *Grim Fandango* y *Full Throttle*. Con estos antecedentes (y teniendo en cuenta el aspecto de Raz, protagonista de la aventura) no es difícil adivinar que tras una mecánica de plataformas al estilo clásico se esconde un juego de lo más original, tanto por su argumento como por su particular sentido del humor. ***Psychonauts*** comprende treinta niveles a lo largo de los cuales tendremos que aprovechar los poderes de Raz, que van desde la telequinesis a la invisibilidad, pasando por la clarividencia.





[XBOX]

Stubbs The Zombie

O como pasárselo bomba devorando gente

La primera producción de **Wideload** (un nuevo grupo de programación compuesto por antiguos componentes de *Bungee*), mantiene muchas semejanzas con *Destroy All Humans!* aunque si aquél título nos permitía encarnar a un alienígena, en esta ocasión controlaremos a un zombi, un muerto viviente que propagará la muerte en una bucólica ciudad norteamericana durante la década de los 50. Construido sobre el motor gráfico de *Halo*, ***Stubbs The Zombie*** combina humor y casquería, apoyándose en una excelente banda sonora, compuesta para la ocasión por grupos de la talla de *Cake*, *The Dandy Warhols* o *The Flaming Lips*. Además de la satisfacción de devorar cerebros humanos, el zombi *Stubbs* (un «rebelde sin pulso», según reza el subtítulo del juego) tiene el poder de controlar a aquellos que ha mordido, y que a su vez se han convertido en muertos vivientes. De esta forma, acabaremos comandando un verdadero ejército de «podridos». Tendréis ocasión de comprobarlo a partir del próximo mes de febrero.


7+
www.pegi.info
Nintendo
tamaño real
GAME BOY micro
Reduce el tamaño
Aumenta la emoción
Estrena tu nueva consola
con los últimos juegos de Game Boy Advance.
DR. MARIO & PUZZLE LEAGUE
DONKEY KONG COUNTRY 3
MARIO POWER TENNIS
FIRE EMBLEM
THE SACRED STONES
GAME BOY ADVANCE
© 1994 - 2005 Nintendo. Game by Rare. Rareware logo is a trademark of Rare. © 1995 - 2005 Nintendo. TM, ® and Game Boy Micro are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo. © 2004-2005 Nintendo / Intelligent Systems.
www.nintendo.es

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E.
Programador > Team Ico País > Japón

Shadow Of The Colossus

Sólo Team Ico era capaz de crear un juego a medio camino entre un cuento y una aventura de acción

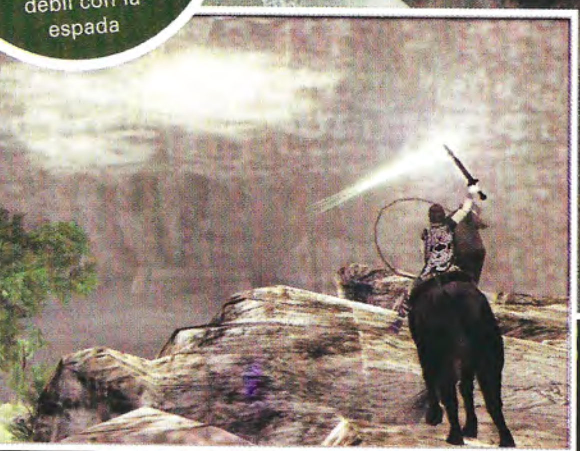
¿Quién no ha tenido alguna vez un juego soñado, ese título que no ha visto la luz más allá de nuestra imaginación? Pues ***Shadow Of The Colossus*** pertenece a esa categoría. Con él, **Team Ico** ha sido capaz de recrear un mundo de fantasía y convertir la experiencia en un maravilloso cuento interactivo. La leyenda comienza cuando un joven se adentra en la tierra de los muertos para recuperar el alma perdida de una doncella. La secuencia introductoria nos muestra el largo viaje, con el cuerpo de la muchacha a lomos de *Agro*, su fiel caballo, hasta llegar a un templo. Después de depositar a la chica en un altar, una misteriosa voz nos contará que, aunque corriendo gran peligro, podemos recuperar su vida. El precio es muy alto, porque pondremos en juego la nuestra luchando contra unos seres que podrían haber dado vida a los *Final Bosses* de más de un título. En realidad, ***Shadow Of The Colossus*** es eso, un continuo enfrentamiento contra colosales jefes finales. Entremedias nos espera una serie de viajes para descubrir las maravillas de las tierras diseñadas por **Team Ico**: escarpados desfiladeros que conducen al mar, cavernas que terminan en un hueco entre las graníticas montañas con una cascada rompiendo contra el suelo y las monumentales construcciones que parecen ruinas de una civilización perdida. El vasto reino de paisajes inmensos, arquitectura ciclópea y colosos habitantes se le quedan algo grandes a **PlayStation 2**, y aún así resulta una delicia, qué hará **Team Ico** con **PlayStation 3** no lo queremos ni imaginar.

Por otro lado, al tratarse el juego de 16 combates singulares, se ha aprovechado al máximo la confluencia de las habilidades del protagonista, la constitución del gigante y su hábitat para que cada enfrentamiento sea único. ¿Cómo funciona entonces ***Shadow Of The Colossus***? Pues muy fácil, después de un paseo por la campiña, encontraremos la guarida de un gigante. Una secuencia nos presentará de forma

EL PUNTO DÉBIL

Con algunos gigantes tendrás que hacer diabluras para encontrar su punto débil con la espada





En los lugares iluminados, los rayos reflejados en la espada convergen señalando el camino hacia un nuevo gigante.

¿QUÉ OCULTAN? Tan imponentes como los paisajes, las criaturas resultan las más de las veces, mucho más entrañables que amenazadoras.



Estos altares sirven para grabar partida. Están repartidos a lo largo del mapeado para ahorrarnos viajes en balde.





espectacular a nuestro rival. Ahora nos toca averiguar cómo podemos vencerle. Todas y cada una de las criaturas tienen un punto débil en su cuerpo, una especie de marca que se ilumina cuando la espada está cerca (de una forma parecida al brillo de la espada de Frodo cuando hay orcos). Lo más curioso, es que encontrar dicha zona requiere diferentes estrategias con cada gigante. En el primero resulta bastante evidente, para ir entrando en calor, pero según vamos avanzando, derrotar a un coloso va a requerir algo más que fuerza bruta y habilidad para encaramarse a él. La clave consistirá en explorar el cuerpo del ser con la luz de la espada y una vez localizado el punto clave, encontrar la forma de acceder. Esto requerirá estudiar con paciencia los movimientos y recorridos del gigante por el escenario, los elementos del entorno que puedan ayudarnos y todo, absolutamente todo, lo que nos pueda servir para encaramarnos o hacer daño a las bestias. Avisamos que algunos enemigos requieren procedimientos realmente ingeniosos, que una vez descubiertos nos harán sentir un poco como en las aventuras de antaño, cuando se recompensaba algo más que la habilidad para colocar una bala entre ceja y ceja en décimas de segundo. El juego se pondrá a la venta en febrero, y los coleccionistas que se vayan preparando, porque lo hará en una edición especial con *making of* y otros atractivos extras. **R. DREAMER**

LOS DORMIN

El ser que recibe a nuestro protagonista en el templo pertenece a esta raza. Sólo oiremos su voz en una lengua ininteligible, aunque cabe preguntarse si las sombras que aparecen cada vez que derrotamos a un coloso, pertenecen a un *Dormin*, o sólo son almas atrapadas dentro de las estatuas que representan a cada gigante.



LAS ALMAS PERDIDAS

Según cuenta el *Dormin* que nos recibe en el templo, estamos en la tierra prohibida, allí dónde van a parar las almas de los que han pasado a mejor vida. No es que sea el Paraíso, pero nos encontramos ante algunos de los escenarios más fastuosos de **PlayStation 2**. Cataratas que se pierden en un abismo, flora y fauna, y maravillosas vistas que abusan de la enormidad del paisaje dejando en nuestra retina la misma sensación de sorpresa que los impresionantes colosos.



Género > **Shoot'em-up** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Sony C. E.**
Programador > **Zipper Interactive** País > **Estados Unidos**

SOCOM 3

El rey, el pionero del juego On-line en PlayStation 2, regresa con suculentas novedades, más real y más grande que nunca

Hemos jugado a través de Internet con auténticas maravillas del género *shooter* como *TimeSplitters: Futuro Perfecto* o *KillZone*, pero desde la aparición del primer título con posibilidades *On-line* de **Play Station 2**, los aficionados al género y al Multijugador, siempre han tenido como principal referente la realista y divertida saga de **Zipper Interactive**. La tercera entrega de *SOCOM* presenta una gran cantidad de novedades, entre las que destacan la introducción de un nuevo elemento que cambiará totalmente la forma de jugar a *SOCOM*: vehículos. Podremos manejar entre uno o varios jugadores desde lanchas motoras hasta carros blindados, pasando por unos 20 vehículos más, algo que ha provocado la ampliación de los escenarios, que ahora son unas cinco veces más grandes que los de anteriores entregas (serán representados en el juego a través de *streaming* desde el DVD-ROM), y la aparición de nuevos modos Multijugador. En uno de los mencionados modos, el *Convoy*, los terroristas tienen que llevar un camión hasta una zona específica, cargar el camión y huir por alguna de las vías de escape designadas en el mapa sin ser atrapados por los *SEAL*. Gracias a las dimensiones de los escenarios y a la utilización de vehículos, ahora, las partidas multijugador enfrentarán a un máximo de 32 jugadores. Eso sí, si el número de jugadores es muy reducido, el sistema «açotará» automáticamente la zona de juego para impedir que la partida se alargue indefinidamente porque los jugadores no sean capaces de encontrarse entre ellos. Técnicamente, **Zipper** mantendrá el *engine* al que nos tiene acostumbrados; aunque no resulte especialmente efectista, su principal virtud será su alto grado de realismo. **DOC**

//Podrás utilizar unos veinte vehículos distintos//

ATUENDOS
Dependiendo del escenario y de los personajes, tanto terroristas como SEALS aparecerán con diferentes atuendos. Ahora hasta llevan la cara pintada.



VEHÍCULOS
Un total de 20 vehículos estarán disponibles en la nueva entrega de *SOCOM*, desde tanques y *jeeps* hasta lanchas motoras





Género > **Conducción**
Formato > **DVD-ROM**
Compañía > **Sega**
Programador > **Pseudo Interactive**
País > **Canadá**

Full Auto

La compañía del erizo azul presenta la versión más espectacular del binomio «carreras más disparos»

Sega sigue confiando en la producción occidental. Tras *Condemned*, nos llegará su segundo juego para la nueva consola de **Microsoft**. El género elegido no es nuevo, y la verdad es que la mayoría de los títulos que han intentado previamente aunar las carreras con la acción y los disparos, no han salido muy bien parados. Para cambiar esta situación los programadores se han centrado en crear uno de los motores físicos más avanzados que se ha visto en producción alguna. Los vehículos (no reales) que circulan por sus calles se deformarán y perderán partes de su estructura de un modo muy realista. Los circuitos cerrados urbanos en los que se disputan las carreras también están llenos de elementos destructibles, y como novedad se ha incluido un sistema de «regreso en el tiempo» (similar a lo visto en la saga *Prince Of Persia*). Un gran número de modos de juego (siempre con el uso de variadas armas de fuego como eje) y la posibilidad de disputar partidas On-line son otras de sus bazas, además de los 21 vehículos y 18 recorridos diferentes. Esperemos que esta vez salga bien el invento. **DANI3PO**



Nunca veremos el mismo choque dos veces. El comportamiento de los vehículos tras un impacto variará como lo haría en la vida real.



Género > **Party Game** Formato > **Mini-DVD-ROM** Compañía > **Nintendo**
Programador > **Hudson Soft.** País > **Japón**

Mario Party 7

El fontanero italiano y su troupe vuelven al juego de tablero que ya han hecho clásico

La principal novedad de esta entrega es la posibilidad de jugar hasta 8 a la vez.









No sé muy bien que es exactamente, pero cada edición de este juego consigue hacerme sentir un poco más vieja. No creo que sea tanto porque ya no disfrute de los minijuegos como antes, sino más bien, porque el número de entrega coincide con la cantidad de años transcurridos desde que *Mario Party* debutó en **Nintendo 64**. Y es que aunque parezca mentira, han pasado ya siete años desde que la primera entrega nos obligara a dejarnos la piel (en algunos casos, literalmente) para superar a nuestros rivales sobre el tablero. Desde entonces, se han ido incorporando nuevos personajes (en esta edición, Huesitos y Birdo) y diferentes novedades pero su mecánica siempre se ha mantenido intacta. La ventaja es que siempre habrá algún usuario que descubra el juego por primera vez, y el inconveniente lógico es que después de tantas entregas, es difícil encontrar algo que todavía nos sorprenda. *Mario Party 6* lo consiguió con la incorporación de los minijuegos de *micro* y esta edición mantiene esta opción, que si bien sigue resultando entretenida, lo cierto es que ha perdido su punto novedoso. La baza de este año pretende ser la posibilidad de disputar partidas de hasta ocho jugadores simultáneos. Para ello, tendremos que compartir mando para jugar por equipos de dos, todos contra todos o combinar ambos modos. Aunque pueda sonar engorroso, lo cierto es que después de probarlo, os podemos augurar partidas antológicas. **SUPERNENA**

//Esta entrega incluye un total de 86 minijuegos, 10 de ellos de micro//

Género > Pinball Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Fuse Games País > Reino Unido

Metroid Prime Pinball

Samus protagoniza un impagable pinball con vibración incluida



BUENAS VIBRACIONES
El juego incluirá un *Rumble Pack* del mismo tamaño y forma que un cartucho **GBA** para transmitir más realismo

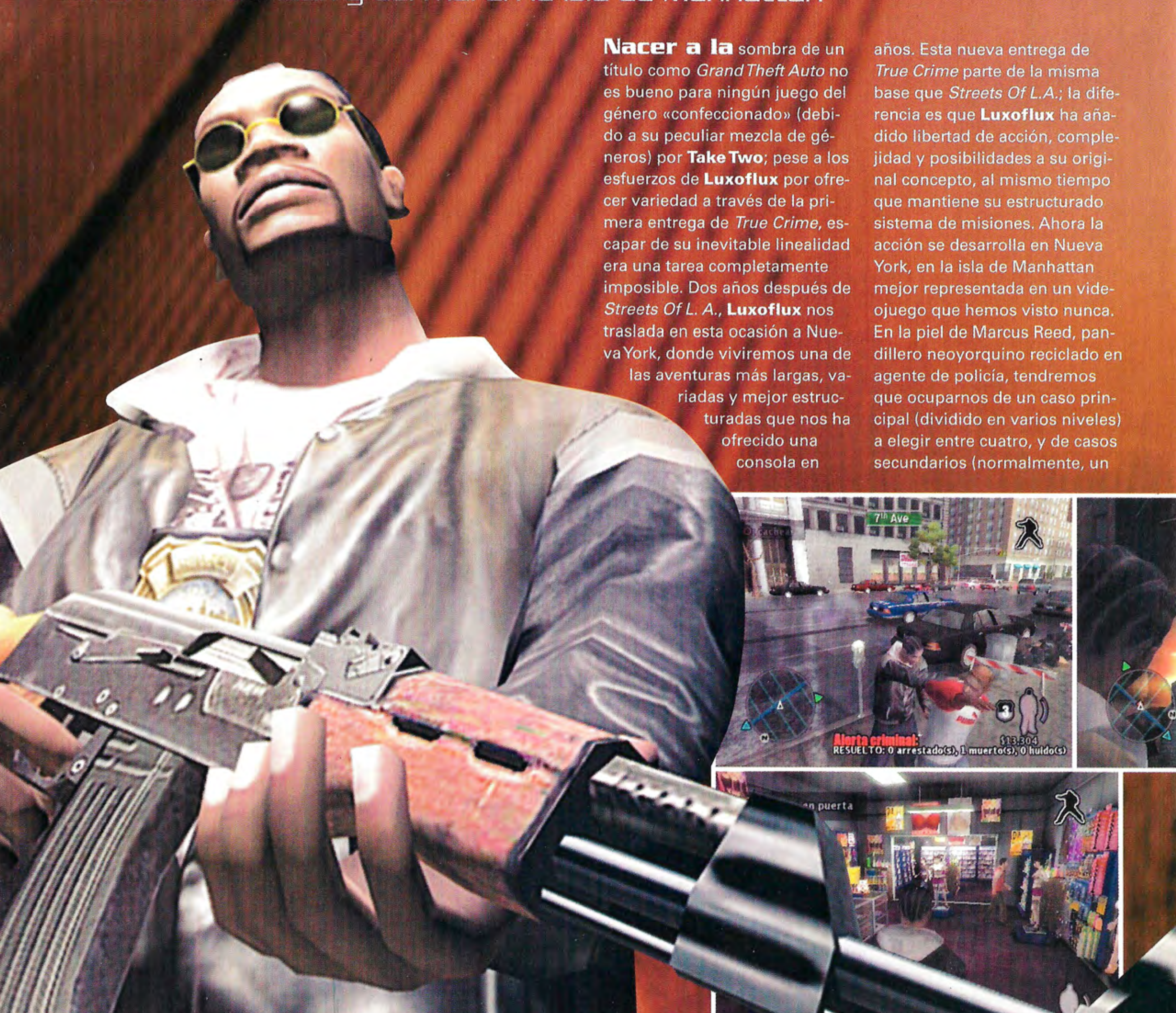
Samus tomará forma de robot para acabar a disparos con todos los enemigos en pantalla.

A la espera de que *Metroid Prime Hunters* llegue a nuestra **Nintendo DS**, Samus sigue la estela de otros personajes de **Nintendo** y protagoniza su propio título de *pinball*. Este juego llega de la mano de los creadores de *Mario Pinball* y, aunque consigue el mismo nivel de excelencia gráfica, presenta resultados mucho mejores en cuanto a jugabilidad. Además, incluye diferentes características que aprovechan muy bien las posibilidades de **Nintendo DS** y hacen de ***Metroid Prime Pinball*** una opción de lo más recomendable. La primera de ellas la encontraremos ya al abrir la caja porque junto al juego se incluye un *Rumble Pack* para **Nintendo DS**. Su apariencia es idéntica a la de un cartucho de **GBA**, de forma que encaja perfectamente en la segunda ranura de **Nintendo DS** permitiendo que durante el juego podamos «sentir» los movimientos de la bola contra el tablero. Además, podremos hacer uso de la pantalla táctil para mover el tablero y liberar una bola atrapada por un enemigo. Todo esto sin olvidarnos de sus opciones *Wi-Fi* que, al igual que en *Mario Kart*, permitirán que ocho jugadores se enfrenten de forma simultánea con un solo cartucho del juego. SUPERNENA

TRUE CRIME NEW YORK CITY

En el límite del bien y del mal en la isla de Manhattan

Nacer a la sombra de un título como *Grand Theft Auto* no es bueno para ningún juego del género «confeccionado» (debido a su peculiar mezcla de géneros) por **Take Two**; pese a los esfuerzos de **Luxoflux** por ofrecer variedad a través de la primera entrega de *True Crime*, escapar de su inevitable linealidad era una tarea completamente imposible. Dos años después de *Streets Of L. A.*, **Luxoflux** nos traslada en esta ocasión a Nueva York, donde viviremos una de las aventuras más largas, variadas y mejor estructuradas que nos ha ofrecido una consola en años. Esta nueva entrega de *True Crime* parte de la misma base que *Streets Of L.A.*; la diferencia es que **Luxoflux** ha añadido libertad de acción, complejidad y posibilidades a su original concepto, al mismo tiempo que mantiene su estructurado sistema de misiones. Ahora la acción se desarrolla en Nueva York, en la isla de Manhattan mejor representada en un videojuego que hemos visto nunca. En la piel de Marcus Reed, pandillero neoyorquino reciclado en agente de policía, tendremos que ocuparnos de un caso principal (dividido en varios niveles) a elegir entre cuatro, y de casos secundarios (normalmente, un





Tendrás que tener cuidado a la hora de perseguir a traficantes de armas en coche. Puede pasarte esto:





MEDIOS DE TRANSPORTE

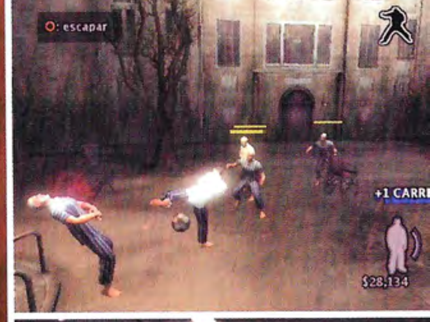
Podrás hacer uso de cualquier estación del metro de Manhattan e incluso del servicio de taxis de NY

circuito ilegal de campeonatos de lucha, al estilo *Fight Club* y una serie de carreras ilegales que se desarrollan de una forma similar a las de *Midnight Club 3*). Otra de las ramificaciones del desarrollo de ***True Crime: New York City*** nos obligará a realizar tareas para los informadores, algo necesario en el caso de no haber interrogado con éxito a los capos, para tener acceso a las misiones siguientes. Como no podía ser de otra forma, **Luxoflux** no se ha olvidado de las divertidas y aleatorias misiones que aparecen continuamente en la ciudad (robos de vehículos, rehenes, violencia doméstica, discusiones...).

Ahora no sólo servirán para aumentar nuestro rango de detective, también nos permitirán completar un importante objetivo en el juego: mantener la ciudad libre de crimen. La libertad de esta nueva entrega de *True Crime* no se queda en su gran abanico de misiones, ya que el concepto de «poli bueno o poli malo» adquiere una nueva dimensión en ***TC: New York City***. Para empezar, el nivel de puntos buenos o malos no afecta en absoluto al desarrollo del juego. La posibilidad de cachear a cualquier viandante, por ejemplo, incluye nue-



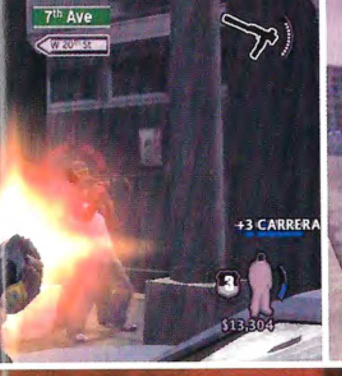




La Gran Manzana

Luxoflux ha recreado con todo lujo de detalles la isla de Manhattan, incluyendo elementos interactivos como una gran cantidad de tiendas o las estaciones de metro de la isla, colocadas en el mismo lugar que en el Nueva York «real».

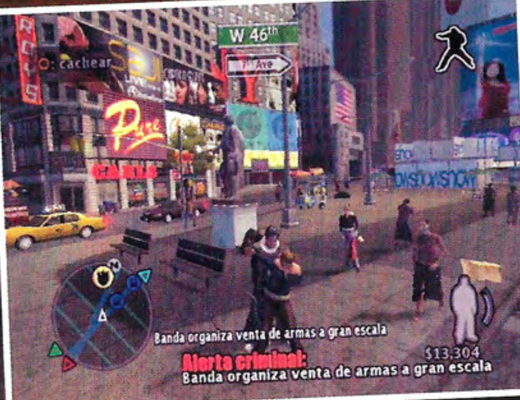








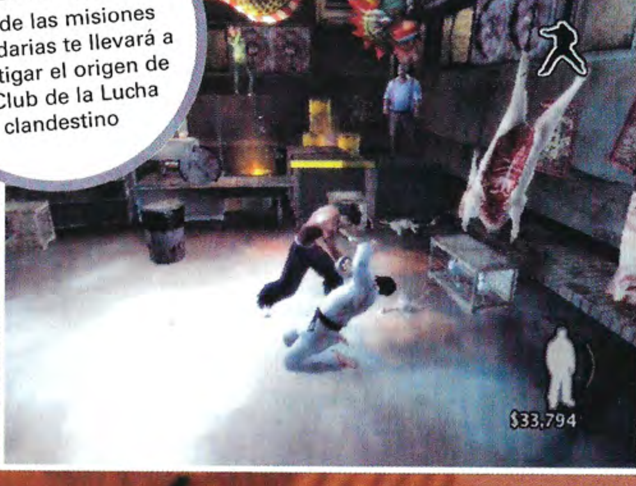






a Fondo
PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

EL CLUB DE LA LUCHA
Una de las misiones secundarias te llevará a investigar el origen de un Club de la Lucha clandestino







Personalización

Las diferentes tiendas repartidas por toda la ciudad de Nueva York te permitirán comprar nuevos atuendos (los que se pueden adquirir en el *sex shop* son impagables) y adoptar diferentes apariencias a través de todo tipo de peinados.











Para completar con éxito un interrogatorio, tendrás que superar esta prueba.

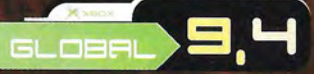
vas variantes, como introducir en los bolsillos pruebas para arrestar a cualquier persona. La gran mayoría de comercios de la ciudad ofrece todo tipo de servicios al jugador: comida, ropa, música y... extorsión. Podremos amenazar a cualquier vendedor con nuestra arma a través de una especie de mini-juego para conseguir dinero fácil (que aparecerá en nuestro inventario como dinero ilegal). Cada perfil jugable de Marcus ha sido mejorado ostensiblemente con respecto a las posibilidades del carismático Nick Kang (protagonista de la anterior entrega). Sus habilidades podrán adquirirse directamente a cambio de dinero, y le permitirán adoptar nuevos estilos de lucha y posibilidades y habilidades al volante. En Resumen, el título de **Luxoflux** tiene todo lo necesario, técnicamente y en su desarrollo, para convertirse en uno de los grandes de la actual generación de juegos para **PS2**, **Xbox** y **GC**. DOC

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Luxoflux Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 1 Misiones > 4 Principales Texto/Doblaje > Castellano/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

18+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,4	9,3	9,3	9,2	9,4
Xbox	9,5	9,3	9,3	9,2	9,4
PS2	9,4	9,3	9,4	9,2	9,4











Gráficos: Luxoflux ha conseguido representar con una impresionante fidelidad la isla de Manhattan. El engine creado para True Crime: New York City es muy sólido, detallado y posee buenos efectos gráficos.

Música / FX: El juego no ha sido doblado al castellano; si lo hubiese sido, habríamos perdido las voces de Laurence Fishburne, Mickey Rourke y Christopher Walken. Su banda sonora mezcla rock y hip-hop «del bueno».

Jugabilidad: El título de Luxoflux presenta una jugabilidad que mezcla a la perfección elementos como conducción, lucha, aventura, exploración... El control con el DualShock 2 de PS2 es más cómodo que en otras versiones.

Duración: Completar todas y cada una de las misiones del juego te llevará muchísimo tiempo. Y si quieres dedicarte a luchar contra el crimen en las calles, el juego puede resultar, literalmente, infinito.

MEJOR VERSIÓN



Las rápidas cargas y el excelente motor gráfico de **Xbox** la convierten en la mejor versión.

PRINCE OF PE

LAS DOS CORONAS

Una trilogía que pasará a la historia de PlayStation 2

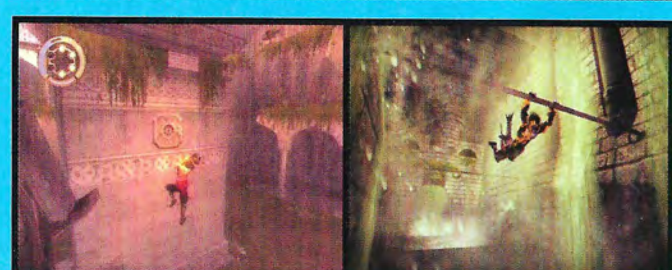


EL LADO OSCURO
Cada vez que la parte más siniestra del Príncipe se manifiesta tiene lugar esta transformación

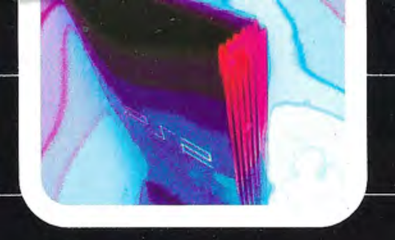
Ubisoft Montreal completa la trilogía de *Prince Of Persia* con **Las Dos Coronas**. Lo han hecho de la mejor manera posible, al menos en apariencia, aportando importantes novedades a la franquicia y un nuevo capítulo en las andanzas de su protagonista tal y como esperan sus seguidores incondicionales. Sin embargo, en estos tiempos dominados por el vil metal, las prisas han traicionado a sus creadores. Con esto queremos decir que lo que podría haber sido un gran título se ha quedado a medio camino. Para empezar, el motor gráfico nos deja un tanto fríos, ya que retrocede un escalón respecto a lo visto en *El Alma Del Guerrero*. En demasiadas ocasiones la brusquedad está presente en pantalla, y además es notable ver que el diseño de algunos personajes y elementos no ha sido pulido con el esmero que un juego de este calibre merece. Por ejemplo, las fuentes en las que se graba partida eran mucho más barrocas en detalle en la segunda entrega de la saga. De cualquier forma, ***Prince Of Persia:***

Perdido en Babilonia

Prince Of Persia 3 nos propone un curioso recorrido por la mítica ciudad sumeria. Un complejo entramado de plataformas y *puzzles* que ponen en juego elementos que están integrados en el escenario.







RSIA

FINAL BOSSES
Cada uno es una historia completamente diferente, quizá por eso destaca el primer gigantón con el que luchamos.

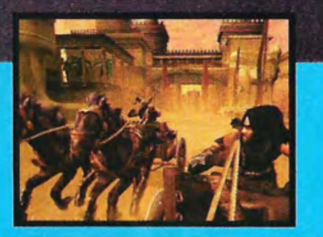






Las Carreras

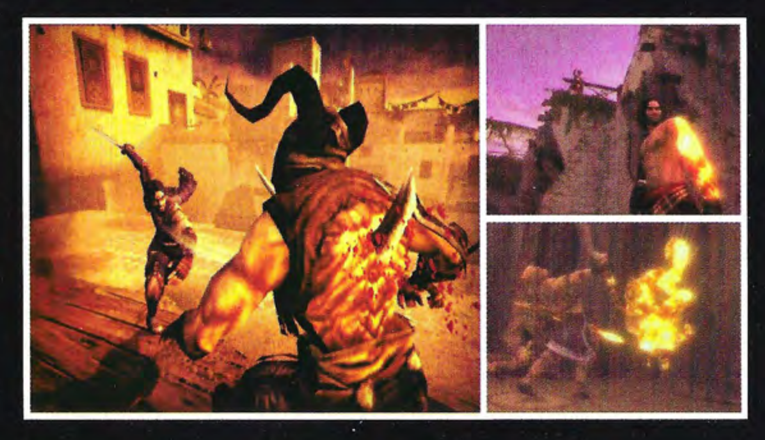
Varios niveles transcurren con carreras de caballos. Destruye a tus enemigos arrinconándolos y evita todos los obstáculos que encuentres por el camino.



Las Dos Coronas ofrece tanto que, hasta cierto punto, se le pueden perdonar estos descuidos técnicos. Entrando ya en la jugabilidad nos encontramos con el mismo sistema de la segunda entrega. Es decir, plataformas, *puzzles* compuestos con elementos del escenario y el *Free-Form Fighting*. Pero a todo esto se le ha añadido un nuevo sistema para luchar, el *Speed Kill System*, que se activa cuando nos acercamos sigilosamente a un enemigo. Entonces, siguiendo una serie de indicaciones, tenemos que apretar el botón de ataque en el momento justo, sólo así liquidaremos a un soldado sin que el resto se de cuenta. Sin embargo, en los combates no se llega a aprovechar todas las posibilidades del juego y es más fácil utilizar rutinas para diezmar a las tropas invasoras. Continuando con las novedades, **Ubisoft Montreal** ha incluido también niveles con carreras de cuádrigas muy divertidas. Aunque el plato fuerte son los jefes finales que nos esperan en determinadas zonas del juego. En resumen, la obra maestra se ha convertido en un plataformas bastante resultón. ➜ R.DREAMER



Las fuentes nos sirven para grabar partida y recuperar la energía.



Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Ubisoft Programador > Ubisoft Montreal Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (112 KB)

GRÁFICOS



La calidad ha descendido respecto a la segunda entrega, los creadores no han sido tan exigentes. Aún así tiene cosas que merecen la pena, como algunos jefes finales y entornos de la ciudad de Babilonia.

MÚSICA / FX



Al contrario que en el apartado gráfico, la banda sonora de este Prince Of Persia es todo un acierto. Melodías orientales y un buen doblaje al castellano para disfrutar en todo momento de la historia del juego.

JUGABILIDAD

8,7

Si hubieran afinado un poquito más hubiera sido el mejor de la trilogía, pero en los combates valen las «rutinas» para seguir adelante. Aún así hay importantes novedades como las carreras de cuádrigas.

DURACIÓN



Estamos ante una aventura que no invita a una segunda vuelta una vez terminada. Ya durante la primera se dan por buenos los Euros invertidos en el juego, sobre todo si te atascas en alguno de los puzzles.

16+







HALF-LIFE 2

El mejor shooter de la historia de PC llega a la consola de Microsoft



UTILIZA TU ENTORNO

Los escenarios están repletos de elementos, como barriles explosivos que podrás usar para defenderte

El anti-héroe más famoso del mundo lúdico, el científico Gordon Freeman, sale al fin del mundo de los PC para convertirse no en uno de los mejores, sino en el mejor *shoot'em-up* jamás creado para **Xbox**. Optimizado como ningún otro juego de PC, para poder funcionar en un gran abanico de configuraciones, era de esperar que esta versión para consola de ***Half-Life 2*** sacrificara muy poco de sus impresionantes gráficos para funcionar con fluidez en **Xbox**. La calidad de las texturas y unas cargas algo más lentas (que no demasiado), es lo único que separa esta versión de la original (en un buen PC, claro). Eso y el control, lógicamente, ya que los dos *sticks* analógicos del control *pad* de **Xbox** nos pondrán en aprietos cuando nos enfrentemos a varios objetivos simultáneamente; aunque **Valve** ha incluido un sistema de *auto-aim* muy eficiente. También se ha simplificado el control, en general, con detalles como la posibilidad de agarrarnos y soltarnos de escalerillas con el botón de coger/usar y de correr sin tener que dejar apretado el botón designado para tal acción. La utilización del motor físico *Havok* en esta versión de ***Half-Life 2*** es idéntica a la de PC; ningún otro título aprovecha mejor esta tecnología, tanto en el terreno visual como en el jugable. El realismo con el que caen los enemigos al suelo, la flotabilidad de los objetos, la gravedad... Eso y la utilización de dichas propiedades fí-



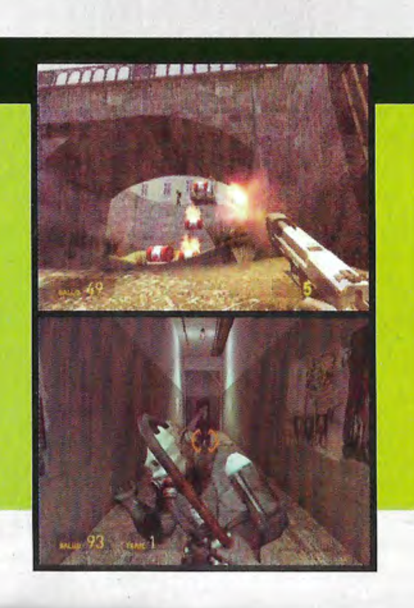
Los efectos de iluminación de la versión Xbox no tienen nada que envidiar al Half-Life 2 original funcionando en un PC de los más potentes.





Havok 2.0

El motor físico más avanzado del panorama «lúdico-tecnológico», en conjunción con el *engine Source*, proporciona una experiencia realista que ningún otro grupo de desarrollo ha sabido recrear con la calidad que lo ha hecho **Valve**. En ***HL2***, *Havok* ofrece calidad visual y también *puzzles* «físicos».



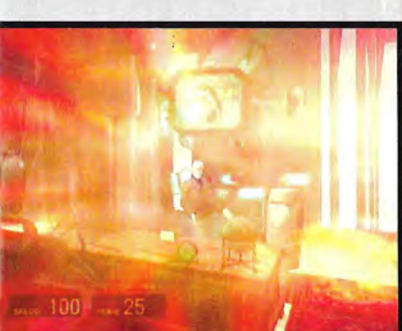


Arriba, el traje que Freeman se enfundará, una vez más, en Half-Life 2.



SOURCE
Valve ha realizado un excelente trabajo portando el potente motor gráfico original de PC a **Xbox**.

sicas en la resolución de algunos *puzzles* durante la aventura es lo que hacen de ***Half-Life 2*** uno de los *shooters* más realistas. Algunos de los efectos visuales utilizados por **Valve** aún no han sido superados por ningún otro título: el agua (la deformación desde el exterior y el interior), los efectos de iluminación y sus sombras dinámicas... Pero ***HL2*** no sería más que un espectáculo visual si no fuera por su tremenda jugabilidad; aunque su desarrollo está «guionizado», las infinitas posibilidades que el juego ofrece para progresar y el magnífico argumento creado por **Valve**, hacen que avanzar por los 12 niveles de ***Half-Life 2*** se convierta en una experiencia inigualable. **DOC**



Género > **Shoot'em-up** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Microsoft** Programador > **Valve** Jugadores > **1**
Escenarios > **12** Niveles de Dificultad > **1** Texto/Doblaje > **Castellano/Cast.** Grabar Partida > **Disco Duro (30 slots)**

16+

GRÁFICOS 9,6
El engine Source, la genial utilización del motor físico Havok y la calidad plástica de cada una de las localizaciones de Half-Life 2 lo convierten en uno de los títulos con mejores gráficos de la historia de Xbox.

MÚSICA / FX 9,5
Aunque su banda sonora se puede escuchar en contadas ocasiones, la genial y realista utilización del 5.1 de Xbox y el perfecto doblaje al castellano del juego merecen una nota tan alta como la que le damos.

JUGABILIDAD 9,4
Aunque su desarrollo está «guionizado», el juego ofrece mucha libertad para afrontar cada uno de sus niveles y su curva de dificultad, estructura de escenarios y control son sencillamente perfectos.

DURACIÓN 8,0
Lo bueno, si breve, dos veces bueno... pero no habría estado mal que Valve hubiera incluido el divertidísimo modo Multijugador para que pueden disfrutar los usuarios de PC.







LAS CRÓNICAS DE NARNIA
EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ARMARIO







MALA BESTIA Ogros, demonios, enanos, orcos y «perros lobo» son las criaturas a las que te enfrentarás en el juego.



Mejor en videojuego que en cine, salva a Narnia de su gélido destino

Las épicas historias con ogros, brujas malvadas y animales que hablan escasean, por eso la obra de C.S. Lewis ha despertado la imaginación de **Disney** y, sobre todo, de los desarrolladores **Traveller's Tales** para crear una aventura apasionante que nada tiene que envidiar a avatares acontecidos en obras como *El Señor De Los Anillos* o *La Historia Interminable* (aunque, como es obvio, con un desarrollo y planteamiento adecuado a un público más jovencito). Y es más, con este título sucede algo muy extraño. Pocas veces un juego supera las expectativas de la película; es decir, el juego es más entretenido y es menos previsible que el largometraje. Con secuencias cinematográficas entre fase y fase el usuario, además de seguir el hilo argumental original, se sumergirá de manera asombrosa en la historia y será protagonista de hechos como el bombardeo sobre la casa de la familia Pevensie, llegada a *Narnia*, enfrentamientos contra enanos y demonios, y entre muchos otros, el duelo con la Bruja Blanca. La mecánica de juego está bien pensada ya que deberás controlar de manera simultánea a los cuatro protagonistas, y un amigo se podrá unir a ti en cualquier momento de la aventura para trabajar en equipo. Cada uno posee habilidades y armas diferentes, por lo que unos serán más aptos que otros para determinados desafíos. Si algo hay que resaltar, además de su entretenida jugabilidad, es sin duda la banda sonora. Evocadora, capaz de despertar a través de sus notas la «fantasía» que todos llevamos dentro. **ANNA**

//A través de quince niveles revivirás los momentos más emblemáticos de la película, visionando además secuencias del largometraje original//

Juego y peli

Uno de los grandes alicientes del título de **Atari** es que según avanzas en la aventura eres premiado con impresionantes secuencias extraídas de la película original. Así, si no has visto la peli ésta es una bonita forma de hacerlo.



Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > BVG Programador > Traveller's Tales Jugadores > 1-2 Niveles > 15 Personajes > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (84 KB)

12+

GRÁFICOS 9,0
El único pero a este apartado es que la cámara se coloca en ocasiones algo lejana, haciendo que los personajes tomen un tamaño diminuto. Buen diseño de personajes y gran variedad de localizaciones.

MÚSICA / FX 9,3
Voces en castellano y buenos efectos de sonido. Lo mejor son, sin duda, sus melodías. Idénticas a las del filme, tan evocadoras como preciosas. Consiguen despertar tu imaginación para llevarte de cabeza al mundo de Narnia.

JUGABILIDAD 9,2
Manejar a los cuatro personajes de manera simultánea, con la posibilidad de que otro jugador se una a ti, es todo un acierto. La dificultad es progresiva y el control bastante intuitivo. Acción, puzzles, plataformas...

DURACIÓN 9,1
Numerosas secuencias de la película junto a los quince niveles que componen el juego dan mucho de sí. Además, simpre queda volver a visitar las fases para completar el 100% (recoger más monedas, nuevos objetos...).

PS2 **9,2** GLOBAL



PERFECT DARK

La esperada precuela de Rare estrena el género en 360

Las explosiones son de lo mejorcito del engine gráfico creado por Rare para Perfect Dark Zero.

Casi seis años después de su aparición en **Nintendo 64**, Joanna Dark protagoniza una precuela de su título de presentación en la única consola de última generación del mercado. La compañía creadora del mítico *GoldenEye* firma un *shooter* colorista y carismático, que aprovecha en la medida de lo posible el *hardware* de **Xbox 360** y que guarda no pocas similitudes con la primera entrega de *Perfect Dark*. El desarrollo de sus misiones, al igual que en la anterior entrega, estará condicionado por la dificultad escogida; así, los objetivos a cumplir y los parámetros requeridos en cada misión aumentarán y serán más complicados en el tercer nivel de dificultad (que tendremos que superar para acceder al cuarto y último). Por desgracia, el nuevo título protagonizado Joanna Dark guarda otra similitud con su antecesor: la baja Inteligencia Artificial de los enemigos. Apenas se mueven en grupos ni coordinan ninguno de sus ataques; se limitan a seguirte y dispararte una vez te han visto, del mismo modo que en el primer *Perfect Dark*. Una de las novedades más importantes de ***Perfect Dark Zero*** es la inclusión de un modo Coope-

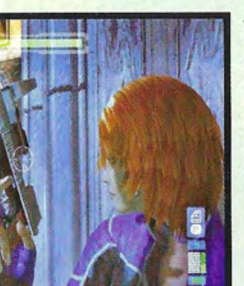




ZERO

TERCERA PERSONA

Joanna podrá realizar acciones en tercera persona como rodar por el suelo o pegarse a una pared



Joanna cambiará su aspecto dependiendo de la zona geográfica donde lleve a cabo su misión.

Modo Cooperativo

El divertido modo Cooperativo te permitirá disfrutar del modo historia de ***Perfect Dark Zero*** junto a un amigo, bien a través de *split-screen* en la misma consola o haciendo uso de *Xbox Live* a través de Internet.













Tanto en el modo Historia como en el modo Multijugador podremos controlar vehículos como el que veis en la pantalla de arriba.

rativo, que podremos disfrutar a pantalla partida en una misma consola o junto a un amigo a través de *Xbox Live*. Aunque aún nos queda mucho por ver en la nueva consola de **Microsoft**, **Rare** ha exprimido las posibilidades de **X360**, haciendo un uso intensivo de *bump mapping* y *detailed texturing* (que en algunos materiales quedan muy artificiales) y poniendo en pantalla algunas de las mejores explosiones que hemos visto en un *shoot'em-up*. Su motor físico también es muy potente, aunque en ocasiones los enemigos se quedan «temblando», enganchados a algún saliente del escenario o un escalón, por ejemplo. Las posibilidades que *Live* puede ofrecer no se quedan en el modo Cooperativo, ya que el juego permite partidas de hasta 32 jugadores «humanos» y 15 *bots* a través de diferentes modalidades. Aunque la oferta de *shoot'em-up* en primera persona para **360** no es muy variada (*Call Of Duty 2, Quake 4* y ***PDZ***), ambos títulos comparten, sobre todo, lo que se esperaba de **Xbox 360**: buenos gráficos. **DOC**

//Su argumento tiene lugar tres años antes que PD//



Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Rare Jugadores > 1-32
Niveles de Dificultad > 3(+1) Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro y T. d. M.

16+

GRÁFICOS 9,2

El título de Rare presenta efectos, texturas y estructuras poligonales imposibles de ver en la generación 128 bits. Lo mejor: las explosiones, las superficies con bump mapping y los efectos de iluminación.

MÚSICA / FX 9,1

La banda sonora mezcla rock, techno y melodías al más puro estilo de las películas de James Bond. Los actores de doblaje han realizado un trabajo magnífico con las voces en perfecto castellano del juego.

JUGABILIDAD 8,9

Mientras que el control de Joanna Dark aporta ciertas novedades al género, la baja inteligencia de los enemigos le resta enteros. Eso sí, la experiencia cooperativa es absolutamente impagable.

DURACIÓN 8,9

El modo Historia resulta excesivamente corto. Si no puedes disfrutar de Xbox Live, Perfect Dark Zero te sabrá a poco, pero jugando On-line la vida útil del título de Rare se alarga hasta el infinito.







NEED FOR SPEED MOST WANTED

TUNING
Las opciones de personalización de los vehículos son menores que en la saga *Underground*, pero los resultados son más espectaculares

El juego de conducción más potente encuentra su plataforma perfecta

Los errores gráficos de los que hacía gala la versión de este título para las consolas de «esta generación», pese a no influir en su apasionante jugabilidad, deslucían en parte el gran trabajo de los programadores.

Ahora, con la llegada de **Xbox 360** nos encontramos ante uno de los juegos de conducción más bellos que hemos visto nunca, y además con una fluidez fuera de toda duda. La emoción, tensión y extrema jugabilidad sigue siendo la misma, pero ahora es una delicia recorrer el gigantesco entorno y ver cómo evolucionan los vehículos reales y los coches de policía. A pesar de no llegar al nivel de *PGR3* respecto a los escenarios, para casi todos resultará mucho más divertido y profundo en lo que a evolución se refiere. Por si fuera poco, las opciones de juego *Online* te mantendrán meses enganchado. **DANI3PO**

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Canadá Jugadores > 1-2 Coches > 32 Rivales > 15 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card/Disco Duro

GRÁFICOS 9,0
Puede que no sea más que la mejora de un juego de la generación anterior, pero el nivel visual creado por los programadores encuentra en esta consola su razón de ser. Estilo, diseño y velocidad a partes iguales.

MÚSICA / FX 9,3
El doblaje al castellano del juego es bastante competente, y los efectos de sonido tan realistas y estremecedores como nunca. En lo que respecta a la banda sonora, se sigue apostando por EA Trax.

JUGABILIDAD 9,3
El control ha sido simplificado para hacer que los recorridos sean mucho más intensos. El comportamiento de los rivales hace que cada carrera sea un desafío, y el modo Carrera ofrece muchas posibilidades.

DURACIÓN 9,3
Aunque no pueda compararse a Gran Turismo 4 y similares, cuenta con bastantes carreras que disputar antes de llegar al número uno de la lista. Además, las modalidades On-line agrandan su ciclo de vida.

3+

XBOX 360
GLOBAL 9,1



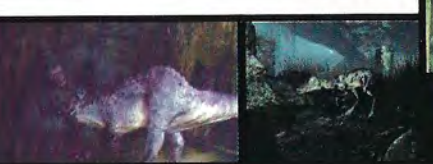
XBOX 360

PETER JACKSON´S

KING KONG

El mono y la chica lucen mejor que nunca en la nueva generación

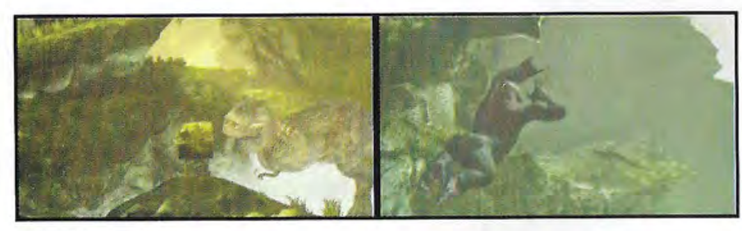






EL MONO
A pesar de que el juego lleva su nombre, sólo le controlaremos durante un 30 por ciento del juego aproximadamente.

Reconozcámoslo: este ***King Kong*** de **360** no aprovecha ni por asomo las posibilidades de la nueva consola de **Microsoft**. Sin embargo, se convierte en un juego bastante recomendable por su desarrollo, ambientación (cosa que ya ocurría en las otras versiones) y también porque técnicamente es el más bonito de todos. La potencia del procesador de esta consola provoca que la geometría de todos y cada uno de los niveles haya sido muy mejorada, así como la apariencia de los enemigos (el nuevo diseño de algunos es espectacular) y, sobre todo, las texturas, que ahora gozan de mucha más resolución. Por lo demás, seguimos encontrándonos con una aventura en primera persona en la que como Jack Driscoll recorreremos *Skull Island* intentando sobrevivir (armados con nuestro ingenio y el uso del entorno) a todos los peligros en forma de animales prehistóricos. Estas fases se alternan con las de Kong, que se decantan más por la lucha y unas plataformas muy simples. DANI3PO



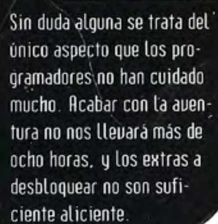
Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Ubisoft Programador > Montpellier Studios Jugadores > 1 Niveles > 41 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card/Disco Duro

12+

GRÁFICOS 9,0
Tanto en televisores normales (aunque se vea algo oscuro) como en los de alta definición las diferencias con las versiones anteriores son muy grandes. Los entornos rebosan belleza en todos sus detalles.

MÚSICA / FX 9,4
La banda sonora recoge muchos temas ambientales del filme, por lo que la calidad está asegurada. Las voces están muy bien dobladas, pero por encima de todo destaca el rugido de los dinosaurios.

JUGABILIDAD 9,1
La mezcla de exploración y acción se realiza gracias al inteligente diseño de los niveles y a la cuidada ambientación que nos introduce de lleno en la historia. El control es de lo más intuitivo.



DURACIÓN 8,3
Sin duda alguna se trata del único aspecto que los programadores no han cuidado mucho. Acabar con la aventura no nos llevará más de ocho horas, y los extras a desbloquear no son suficiente aliciente.







BUZZ
THE MUSIC QUIZ!

Demuestra tus conocimientos musicales en un divertidísimo «concurso» para cuatro jugadores



Siguiendo la estela del micrófono *SingStar* y la cámara *EyeToy*, los «pulsadores» de *Buzz* van a convertirse en el periférico de **PS2** más deseado de estas navidades. Gracias a él podremos convertir el salón de nuestra casa en un plató de televisión, compitiendo por ver quién sabe más de música de todos los géneros (*Rock*, *Pop*, Melódica) y todas las épocas (desde clásicos de los 60 a éxitos actuales). Las más de 5.000 preguntas diferentes que ofrece ***Buzz: The Music Quiz!*** pondrán a prueba tus conocimientos musicales...y tus reflejos, ya que tendrás que presionar el botón correspondiente a cada respuesta antes que tus rivales.

//Las 5.000 preguntas de Buzz abarcan todo tipo de música//

Cada DVD-ROM de ***Buzz: The Music Quiz!*** se comercializa con cuatro de estos pulsadores, que en un futuro podrán ser utilizados con los nuevos *Buzz* que **Sony CE** ya está preparando (para la primavera se espera un Buzz tipo *Trivial* con preguntas de todo tipo, y otro, centrado en el mundo del cine, para más adelante). Perfecto para animar fiestas y reuniones con amigos, ***Buzz: The Music Quiz!*** vuelve a demostrar la perseverancia de **Sony C.E.** a la hora de explorar nuevas posibilidades para su **PS2**, más allá de los videojuegos convencionales. **NEMESIS**



En el modo para un jugador, tu objetivo es luchar contra el crono. Como es evidente, no es ni la mitad de divertido que cuando se compite contra unos cuantos amigos.



Los pulsadores de The Music Quiz! se conectan a la PlayStation 2 a través del puerto USB y podrán utilizarse en los futuros Buzz que Sony CE ya está preparando.

Género > Preguntas y Respuestas Formato > DVD-ROM Compañía > SONY C.E. Programador > Relentless Software
Jugadores > 1-4 Preguntas > +5.000 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (153 KB)

3+

GRÁFICOS 6,0

Los gráficos cumplen una función meramente secundaria y se reducen a los concursantes, el presentador, la azafata y la pizarra donde van apareciendo las preguntas.

MÚSICA / FX 7,9

Aunque la música es la auténtica protagonista de Buzz: The Music Quiz!, algunos de los temas musicales son tan «ratoneros» que te costará distinguirlos. Es un aspecto que se podría haber mejorado.

JUGABILIDAD 9,0

Lo mejor de Buzz es que cualquiera puede jugarlo: es tan sencillo como apretar el botón del color de la respuesta correcta. Eso sí, imprescindible jugarlo con amigos: en solitario no tiene ningún sentido.

DURACIÓN 9,0

Buzz se va a convertir en el elemento imprescindible en cualquier fiesta, como sucede ya con los micros de SingStar. Además, las 5.000 preguntas son toda una garantía de que estarás jugando durante meses.





SINGSTAR'80s

Agarra el micro y pon voz a la banda sonora de tu vida

Si rondas la treintena y no conoces el término «vergüenza», estas navidades tienes una cita ineludible con los micrófonos de *SingStar* y su última entrega, un exhaustivo repaso a la mágica década de los 80. Una treintena de auténticos *hits*, en versión original, para que las disfrutes en solitario o con amigos. Eso siempre y cuando no te «corte» el hecho de que todas las canciones estén en inglés. El lanzamiento, hace apenas dos meses, de un *SingStar Pop* totalmente en castellano, hacía prácticamente inviable la localización de ***SingStar'80s*** con artistas españoles, por lo que **Sony C.E.** ha preferido distribuir en nuestro país un menor número de unidades y dejarlo tal y como salió de las oficinas de **London Studio**. Superar la timidez al cantar en inglés tiene su recompensa: revivir algunas de las canciones que marcaron tu vida, amenizadas por los videos originales (los 80 fueron la edad de oro de los *videoclips*). El *rock* duro de Alice Cooper, el *pop* de Madonna y *Culture Club*, la «actitud» de los raperos *Run DMC*... la fantástica selección de temas de ***SingStar'80s*** es toda una garantía para levantar la fiesta más aburrida, gracias a los múltiples modos de juego incluidos (todos ellos heredados de *SingStar Pop*) y la siempre impagable experiencia de ver a tu cuñado, tu hermana o tu mejor colega desgañitándose al cantar el *Final Countdown* de los *Europe*. ➾ NEMESIS

Las 30 canciones incluidas en SingStar'80s

Alice Cooper	Poison
Belinda Carlisle	Heaven Is A Place On Heart
Billy Joel	Uptown Girl
Blondie	Atomic
Culture Club	Karma Chameleon
Dexy's Midnight R...	Come On Eileen
Dolly Parton	Nine To Five
Duran Duran	Rio
Erasure	A Little Respect
Europe	The Final Countdown
Fairground Attraction	Perfect
Foreigner	I Want To Know What Love Is
Frankie Goes To Hollywood	The Power Of Love
Kate Bush	Running Up That Hill
Katrina And The Waves	Walking On Sunshine
Madness	Our House
Madonna	Material Girl
Marillion	Kayleigh
Nena	99 Red Balloons
Run DMC	It's Tricky
Simple Minds	Don't You (Forget About Me)
Soft Cell	Tainted Love
Starship	We Built This City
Survivor	Eye Of The Tiger
Tears For Fears	Everybody Wants To Rule The World
The Cure	Just Like Heaven
The Pretenders	Brass In Pocket
Tina Turner	Simply The Best
Vanilla Ice	Ice Ice Baby
Wham!	Wake Me Up Before You Go Go

Conecta una cámara EyeToy a la PS2 y podrás verte en el TV, cantando y con multitud de efectos visuales.

Género > Musical Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > London Studio Jugadores > 1-6
Canciones > 30 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (318 KB)

3+

GRÁFICOS 9,0
Salvo dos excepciones (Dolly Parton y Survivor) SingStar'80s incorpora el vídeo original de cada canción. Y como todo el mundo sabe, jamás se hicieron videoclips tan buenos como los de los años 80.

MÚSICA / FX 9,3
La selección de canciones es la mejor de todos los SingStar, aunque sea sólo por variedad. Hay para todos los gustos: rock, rap y sobre todo pop. Lástima que no incluya ningún tema en castellano.

JUGABILIDAD 9,4
Superar el miedo inicial a cantar en inglés, te proporcionará horas ilimitadas de risas. Ya sea por intentar emular en solitario a Madonna como por ver a tu madre cantando el tema principal de Rocky III.

DURACIÓN 9,3
Por encima de todo, Sing Star es un juego social. Está hecho para ser disfrutado en compañía, y esta entrega no es una excepción. Con él, te garantizas las fiestas mas desmadradas de todo tu edificio.



a fondo
PLAYSTATION 2 / XBOX

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

Simplicidad y diversión en forma de shoot'em-up

Tras una temporada en la que el *shooter*, que no estaba basado en la Segunda Guerra Mundial era rematadamente complicado (estrategias, trabajo en equipo, etc), los títulos sencillos y directos empiezan a aflorar en el mercado. Si *Burnout* era pura diversión hecha título de conducción, con un desarrollo sin complicaciones y una jugabilidad tremendamente adictiva, ***BattleField 2*** es prácticamente lo mismo, pero trasladado al género *shoot'em-up*. **Digital Illusions C.E.** ha creado un *shooter* compuesto por pequeñas misiones, de objetivos claros y concisos, en el que tendremos acceso a todas las posibilidades del *Battlefield* original de PC. La posibilidad de manejar todo tipo de vehículos, incluyendo carros de combate, lanchas motoras y helicópteros, se encuentra intacta en ***Modern Combat***. La novedad jugable más importante de esta versión para consola del título de **Electronic Arts** es la posibilidad de saltar, en tiempo real, a cualquier soldado de nuestro bando que tengamos en nuestro ángulo de visión, ya sea francotirador en una azotea, paracaidista o piloto de helicóptero. Y hablando de bandos, otro de los detalles originales de esta entrega de ***Battlefield 2*** es que, en el modo Campaña (Historia) controlaremos al ejército de las Naciones Unidas y al ejército chino, dependiendo del nivel en el que nos encontremos. Para com-

//Su frenético desarrollo lo convierte en el Burnout de los shoot'em-up//

CONSIGUE UNA MEDALLA
Deshazte de un determinado número de enemigos con un cargador, acaba con el piloto de los vehículos...

Junto a los vehículos, también podrás hacer uso de diferentes armas «de posición» repartidas por algunas zonas de determinados escenarios.



VEHÍCULOS
Algunos de los vehículos te darán una gran potencia de fuego, pero te restarán movilidad, como en el caso del tanque o carro blindado.





Medallas y desafíos

Uno de los alicientes del modo Campaña es la posibilidad de conseguir medallas a través de todo tipo de proezas (eliminar al conductor de un vehículo, acabar con varios enemigos con un cargador). Para conseguir subir de rango también contaremos con el modo Desafío: minijuegos basados en las diferentes disciplinas de los soldados (piloto, conductor, *sniper*, etc.).





pensar la baja complejidad de cada una de las misiones del juego (poco complejas, pero en la mayoría de los casos, bastante difíciles), **DICE** ha creado un sistema de recompensas que recuerda, una vez más, a *Burnout 3/Revenge*. Dependiendo del tiempo que tardemos en completar una misión, de los enemigos abatidos, etc, seremos obsequiados con una serie de estrellas que aumentarán nuestro rango. Pero lo más original es la posibilidad de ganar medallas con cada pequeña acción en juego; conseguiremos una medalla si eliminamos un determinado número de enemigos con un sólo cargador de fusil o escopeta, si no malgastamos ni una sola de las balas del *rifle* de francotirador, si nos cargamos al conductor de determinados vehículos... Junto a su adictiva campaña para un sólo jugador, ***Battlefield 2: Modern Combat*** presenta el modo Desafíos (explicado en esta misma página) y un divertido modo Multijugador On-line (aunque sólo tenga las opciones Conquista y Capturar la Bandera), en servidores *GameSpy* para **PS2** y a través de *Live* para **Xbox** (incluyendo clanes, amigos, estadísticas y líderes). Los programadores de **Digital Illusions** han dotado a su juego de un potente *engine* 3D, con un motor físico muy realista (destacable, sobre todo en el manejo y comportamiento de vehículos) y unas texturas de gran calidad, así como de unos efectos climáticos y de iluminación inmejorables. Se nota que se han esforzado especialmente con la versión para **PS2**, ya que la única diferencia con la de **Xbox**, aparte de su resolución, es una ligerísima inestabilidad en su *frame rate*. ➜ DOC









Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Digital Illusions C.E.
Jugadores > 16 (PS2) 24(Xbox) Misiones > 19 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

16+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,1	9,3	9,1	9,0	9,2
PS2	9,1	9,2	9,1	9,0	9,2




GRÁFICOS: Aunque todos los escenarios son muy parecidos entre sí, los efectos climáticos, el motor físico y la calidad de sus texturas están ligeramente por encima de la media. Las dos versiones son casi idénticas.

MÚSICA / FX: Los efectos de sonido son muy realistas, sobre todo en la versión para Xbox del juego y gracias a su sistema de 5.1. El juego está magistralmente doblado al castellano en las dos versiones comentadas.

JUGABILIDAD: Battlefield es al género shooter, lo que Burnout 3 es a la conducción: pequeños objetivos claros y directos, continuas recompensas, control sencillo y muy intuitivo, desafíos en forma de mini-juegos...

DURACIÓN: BF2: Modern Combat no cuenta con un gran número de misiones, aunque completarlas te llevará tiempo. Lo mejor en este apartado es la posibilidad de jugar a través de Internet en ambas versiones.

MEJOR VERSIÓN



Ambas versiones son casi idénticas. La mayor diferencia es un juego On-Line mas concurrido en **Xbox**.



Fondo

SKI RACING 2006

Esquí de corte clásico









Las pistas son reales, reproduciendo las de la Copa del Mundo 2005-06. Entre los esquiadores el austriaco Hermann Maier sirve como imagen del juego.

Cámaras

Las pruebas pueden seguirse desde varias perspectivas. En las repeticiones las posibilidades se amplían considerablemente con espectaculares cámaras fijas en diferentes puntos de los recorridos.

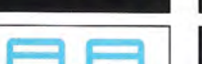


La llegada de la nieve es un buen reclamo para el lanzamiento de programas centrados en deportes de invierno. Éste es el caso de ***Ski Racing 2006***, un título que por segundo año consecutivo, busca la esencia del esquí alpino de alta competición. Para ello, ha logrado un considerable número de licencias, de forma que se han reproducido mediante digitalización vía satélite, las pistas de la Copa del Mundo. Los esquiadores también son reales, incluyendo nombres como Maier (ganador de la Copa Mundial en 2005), Palander o Rahvles. En cuanto a las pruebas, se han recogido el *slalom*, el *slalom* gigante, el super gigante y el descenso, junto a la denominada combinada en la que se mezclan las anteriores con algunas modificaciones en la longitud de las pistas. En todas ellas prima el realismo sobre el concepto *arcade*, aunque hay que destacar que se ha logrado un ecuánime equilibrio entre jugabilidad y simulación. El control es bastante intuitivo, aunque exige un elevado dominio para no terminar estampado contra las vallas protectoras. Las caídas y colisiones, en ocasiones a 160 kilómetros por hora, se han cuidado para lograr un efecto muy realista. El apartado gráfico colabora en la sensación de fidelidad, con suaves pero numerosos giros de cámara que logran integrar al jugador en la prueba. Pero no todo es alta competición, ya que ***Ski Racing 2006*** también permite crear un esquiador para ir mejorando sus cualidades y equipamiento, o disputar partidas junto a un segundo jugador mediante el sistema de pantalla partida. ➡ CHIP&CE

Género > **Deportivo** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Jowood Productions** Programador > **Coldwood Interactive** Jugadores > **1-2**
Esquiadores > **Reales** Pruebas > **3** Niveles De Dificultad > **3** Texto/Doblaje > **Inglés/ -** Grabar Partida > **Según Consola**

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,8	8,2	8,9	8,5	8,8
PS2	8,8	8,2	8,9	8,5	8,8



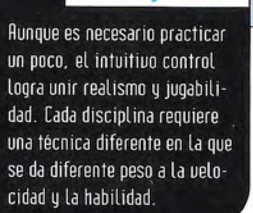






Gráficos: Las pistas son un fiel reflejo de las reales gracias a la digitalización vía satélite. Los movimientos son suaves logrando una magnífica sensación de velocidad en todas y cada una de las disciplinas.

Música / FX: Aunque no hay ningún tipo de comentarios y la música juegue un papel puramente testimonial en el programa, hay que mencionar la magnífica reproducción del sonido ambiente durante los descensos.



Jugabilidad: Aunque es necesario practicar un poco, el intuitivo control logra unir realismo y jugabilidad. Cada disciplina requiere una técnica diferente en la que se da diferente peso a la velocidad y la habilidad.

Duración: El modo que permite mejorar las características de los esquiadores es bastante completo. Una vez superado se puede probar con la enorme velocidad que alcanzan los esquiadores profesionales predefinidos.

MEJOR VERSIÓN



Las dos versiones tienen un comportamiento similar, logrando una magnífica simulación.

NBA 2K6

La misma jugabilidad con un nuevo entorno grafico

Cada vez que aparece una nueva generación de consolas se abren múltiples expectativas sobre su aplicación a los simuladores deportivos. Hasta el momento, ha sido **Electronic Arts** la compañía que ha tomado la iniciativa con algunas versiones que dejan ver la capacidad visual del nuevo soporte, pero dejan bastantes dudas en cuanto a la jugabilidad. En medio de este entorno ***NBA 2K6*** sorprende con un programa que logra unir la evolución gráfica con la esencia de las anteriores versiones. Como es lógico, lo primero que salta a la vista es el apartado visual en el que destaca la magnífica animación de los jugadores. Concretamente, hay que reseñar cómo los uniformes se mueven de forma independiente a los jugadores, ofreciendo una sensación de realismo inédita hasta este momento. El sudor, o la musculatura son otros detalles que marcan la diferencia con respecto a las anteriores versiones, aumentando el parecido físico de cada jugador. Aunque estos detalles se hacen mucho más patentes en una televisión de alta definición, también se aprecian en los aparatos convencionales. La principal diferencia con las versiones de **EA** se produce cuando nos ponemos a jugar al baloncesto. Con ***NBA 2K6***, los jugadores se mueven suavemente, la inteligencia artificial se comporta de forma coherente y el juego logra la misma intensidad que en las versiones de **Xbox** y **PS2**. Incluso se mantiene el intuitivo control de tiro y robo con el *pad* analógico, así como la misma oferta de opciones (como el modo 24/7), a diferencia de lo que ha ocurrido en otros títulos. CHIP&CE

Jugadores

A diferencia de las otras versiones, aparece Calderón dentro de Toronto y Gasol con barba. Sin embargo ninguno de los dos se parece demasiado.



//La primera muestra interesante del deporte que viene//



A diferencia de otros títulos deportivos, el programa recoge la oferta de opciones de sus antecesores. Entre las mismas destaca el modo 24/7.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > 2K Sports Programador > Visual Concepts Jugadores > 1-4 Equipos > NBA+Históricos Competiciones > 6 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > M. C./D. Duro

3+

GRÁFICOS 9,0
El apartado gráfico marca la diferencia con respecto a las anteriores versiones, destaca por espectacularidad. Los diferentes elementos se mueven de una forma sincronizada aunque hay que mejorar el pelo.

MÚSICA / FX 8,6
Tal y como es habitual en la saga, el «hip-hop» marca las señas de identidad en el apartado sonoro, con algunos temas compuestos para la ocasión. Los comentarios, sólo se encuentran disponibles en inglés.

JUGABILIDAD 9,4
El programa reproduce el sistema de control de la última versión creada para PS2 y Xbox. El peso que han dado al pad analógico derecho logra un sistema de defensa y de tiro intuitivos y espectaculares.

DURACIÓN 9,4
El programa mantiene la oferta de opciones y competiciones de las anteriores versiones. Si la disputa de una temporada completa ya es larga, los restantes modos alternativos prolongan la vida del juego.







PLAYSTATION PORTABLE

KAO CHALLENGERS


Tate Interactive ha encontrado la consola perfecta para su juego de plataformas.

Las plataformas llegan a **Play Station Portable** de la mano de *Kao*, un simpático canguro que recupera elementos clásicos del género en su versión tridimensional: jefes finales, saltos imposibles, y recopilación de ítems. Después de un paso poco glorioso por diferentes plataformas, nos encontramos con una versión bastante digna para **PSP**. Visualmente posee un motor gráfico sencillo, muy «cartoon», pero sólido y con personalidad propia para escenarios y personajes. Incluso las melodías resultan pegadizas. **R. DREAMER**



MULTI-JUGADOR
Disfruta compitiendo en diferentes modos de juego *Wi-Fi* y *Ad Hoc* hasta con 4 jugadores

Género > **Plataformas** Formato > **UMD** Compañía > **Atari** Programador > **Tate Interactive** Jugadores > **1-4**
Niveles de Dificultad > **3** Texto/Doblaje > **Castellano/Castellano** Grabar Partida > **80 KB**

7+





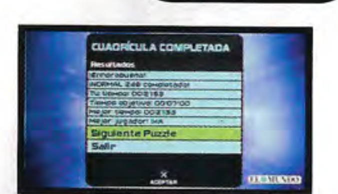


GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	PSP GLOBAL
8,7	8,8	8,4	8,5	8,7

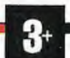
PLAYSTATION PORTABLE

GO! SUDOKU

Los fanáticos del *Sudoku* ya pueden ir olvidándose del lápiz y el papel. A partir de ahora van a poder disfrutar de su pasatiempo favorito en **PSP**. **Sumo Digital** no sólo ha trasladado la mecánica a la portátil de **Sony**, sino que ha añadido nuevas opciones, como el cronómetro y cuatro niveles de dificultad. De todas formas, si todavía no te has iniciado en este fenómeno nipón, el juego incorpora un *Tutorial* muy completo que te enseñará todos los secretos del *Sudoku*. Para los más expertos, nada mejor que disputar una partidita, que puede ser por turnos contra un segundo jugador, o a través de la conexión *Wi-Fi*, que permite hasta 4 jugadores en modo Cooperativo o en Desafío. **IXA**



Género > **Puzzle** Formato > **UMD** Compañía > **Sony C.E.** Programador > **Sumo Digital** Jugadores > **1-4**
Multijugador > **1-.4 modo Ad Hoc** Niveles de Dificultad > **4** Texto/Doblaje > **Castellano/-.** Grabar Partida > **512 KB**


3+







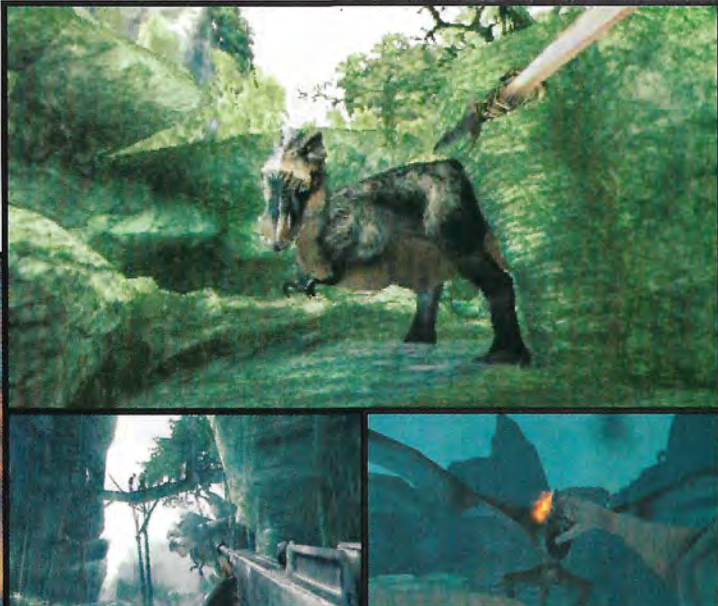

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	PSP GLOBAL
8,0	8,7	8,5	8,5	8,5



PETER JACKSON´S KING KONG

El romance entre la bestia y la bella intenta conquistar, además de las salas de cine, todas las consolas







UNA EXTRAÑA PAREJA Kong caerá rendido ante la belleza de Ann Darrow, interpretada por Naomi Watts, y la protegerá en todo momento.

Peter Jackson y Michel Ancel se han unido para crear una aventura a la altura del magnífico filme en las consolas de sobremesa. Sin duda lo consiguieron, y ahora su conversión a la portátil de **Sony** sigue por los mismos derroteros. Controlar a los dos protagonistas de la película (con el permiso de la señora Watts) es el gran aliciente del juego. Como Jack, viviremos una inmersiva aventura en primera persona en la que tendremos que sortear todos los peligros de *Skull Island* haciendo uso de las armas de fuego, lanzas y elementos del entorno. Sobre todo el inteligente diseño de los niveles premiará nuestro ingenio. Como Kong, cuyas secciones ocupan aproximadamente la cuarta parte del juego, el desarrollo cambiará a un *arcade* en tercera persona con momentos de lucha contra los dinosaurios y algunas plataformas sencillas. En el lado negativo tenemos lo que se ha quedado por el camino: el número de niveles ha sido reducido, por lo que la aventura es ahora bastante más corta, y el control con un sólo *stick* analógico es bastante menos intuitivo y accesible. ➾ DANI3PO

Género > Aventura Formato > UMD Compañía > UbiSoft Programador > Montpellier Studios Jugadores > 1
Fases > 16 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano-Inglés Grabar Partida > Memory Stick [416 KB]

GRÁFICOS 9,1

La dirección artística del juego sigue siendo sensacional, aunque ha perdido bastante detalle y sobre todo extensión con respecto a las entregas para las consolas de sobremesa. Aún así, es bonito.

MÚSICA / FX 9,0

La banda sonora de la película ha sido reproducida en el juego, por lo que podéis esperar un magnífico acompañamiento. Es una pena que las voces no hayan sido dobladas como ocurre en PlayStation 2.

JUGABILIDAD 9,0

Nos costará bastante adaptarnos al sistema de control empleando los botones para apuntar. Una vez superado este escollo, nos hallaremos sumergidos en una de las aventuras más divertidas de PSP.

DURACIÓN 8,0

Si las versiones para las consolas de sobremesa ya eran bastante cortas, en esta ocasión nos encontramos ante un título que superaremos antes de darnos cuenta. El desarrollo es muy intenso, eso sí.





X-MEN LEGENDS II

EL ASCENSO DE APOCALIPSIS

La factoría Marvel está de radiante actualidad. Tras mostrarnos las primeras imágenes de *X-Men 3* (ver sección *Última Hora*), se cuela en la portátil de **Sony** con esta secuela del original *Action RPG* protagonizado por la Patrulla X. Bajo el sello **Ultimate** nos llega un título que encandilará a los amantes de tan prolíficos mutantes (en esta entrega, aliados con *La Hermandad*) ya que todo el universo del cómic al que hace referencia se ha trasladado fielmente. Aunque esta nueva incursión en el mágico mundo del **RPG** no llega del todo a convencernos, siempre se agradecen loables intentos como éste. **GRADIUS**



Género > Action RPG Formato > UMD Compañía > Activision Programador > Raven Software Jugadores > 1-4 Wi-Fi Misiones > 9 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Stick (256 KB) 12+







GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	PSP GLOBAL
8,2	8,6	8,3	8,0	8,2

PLAYSTATION PORTABLE

DEATH JR.



Más acción que plataformas es lo que nos espera en cada una de las fases de este divertido UMD.

Una de las primeras demostraciones técnicas llevadas a cabo con **PSP** antes de su lanzamiento fue su excelente capacidad en la dinámica de fluidos con este título de **Backbone Ent**. Tras varios retrasos, el juego llega por fin a nuestras manos. Con un apartado técnico notable, una ambientación y personajes tan carismáticos que han trascendido al mundo del cómic, y una jugabilidad a prueba de bombas, ***Death, Jr***. es una elección perfecta para los amantes de la acción y plataformas. **GRADIUS**



Género > Plataformas/Acción Formato > UMD Compañía > Konami Programador > Backbone Ent. Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Stick (448 KB)









GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	PSP GLOBAL
8,5	8,2	8,0	8,6	8,4



HARRY POTTER
Y EL CÁLIZ DE FUEGO

Incluso mejor que la versión de **PS2**. Mayor nitidez en los gráficos y una oferta de juego algo más amplia, pues además de la aventura principal que sigue fielmente el hilo argumental de la película original, incluye minijuegos que te harán pasar un rato entretenido. «Empareja cartas», «la carta que explota» y otras muchas pruebas que harán ejercitar tu rapidez mental. Además, puedes compartirlos con dos amigos, tanto los minijuegos como la aventura ya que así controlarás a los tres magos. Si juegas solo, elegirás a uno de los protagonistas como tu personaje a manejar, le asignarás con los cromos conseguidos las habilidades que más te gusten (como mayor resistencia a ciertas criaturas) y revivirás los momentos más emblemáticos de la cuarta entrega de *Harry Potter* basados en el Torneo de los Tres Magos. ➾ ANNA









Género > Aventura/Acción   Formato > UMD   Compañía > Electronic Arts.   Programador > EA   Jugadores > 1-3 Wi-Fi   7+
Niveles > 10   Texto/Doblaje > Castellano/Cast.   Grabar Partida > Memory Stick (80 KB)



8,8 MUSICA/FX



8,7 JUGABILIDAD

PSP GLOBAL 8,8

CRASH
TAG TEAM RACING



Hay juegos de carreras más reales que éste (*Ridge Racer* o *Need For Speed*, por ejemplo), pero *Crash* es más divertido que ninguno. Además, puedes retarte con hasta otros siete jugadores vía *Wi-Fi*. Aparte de las carreras rápidas, posee un modo Historia en el que, para conseguir nuevos circuitos y coches, habrá que cumplir ciertas misiones como reunir una cierta cantidad de monedas con una mecánica plataformera típica de la saga, o asumir minijuegos tipo Bolos o Tiro al Plato. ➾ ANNA

//Podrás fusionar tu auto con el de un rival para hacerlo más poderoso//

Género > Carreras   Formato > UMD   Compañía > Vivendi Universal   Programador > Sierra   Jugadores > 1-8 Wi-Fi   3+
Modos > 2   Niveles de Dificultad > 3   Texto/Doblaje > Castellano/Cast.   Grabar Partida > Memory Stick (224 KB)













KIRBY
POWER PAINTBRUSH

Prueba el poder del pincel, ¡es una auténtica pasada!



Kirby copia las habilidades de sus enemigos y adquiere forma de piedra, chispazo, globo (como en la imagen)...



Han dado con la fórmula perfecta para aprovechar al máximo las posibilidades jugables de **DS** y revolucionar, a su vez, el clásico juego de plataformas. Te volverás loco con el lápiz, te picarás contigo mismo por averiguar cómo sortear ciertos enemigos y abandonarás el mundo terrenal durante horas para ayudar a Kirby en su nueva aventura. Olvídate de los botones, pues ahora sólo podrás controlar a la bolita rosada con el «pincel». Dibuja bucles, rampas y líneas serpenteantes, tú eres quien diriges su camino. Ingéniatelas para esquivar enemigos, abrir portones, activar farolillos e interruptores. Son siete mundos, cada uno con sus peligros basados en el fuego, agua, electricidad, rocas... El planteamiento es sencillo, pero no tanto su desarrollo ya que según avanzas los desafíos se complican. Kirby adquiere las habilidades de sus enemigos, por lo que es capaz de convertirse en bola de fuego o en roca con el fin de afrontar los peligros con valentía. Pero estas aptitudes en ocasiones pueden ser un impedimento... Aprende y practica, y todo será pan comido. Además, una vez que superas un nivel, podrás volver a visitarlo en una contrarreloj o evitando gastar la menos tinta posible del pincel. Todo ello hace que ***Power Paintbrush*** sea uno de los títulos más largos de su género, pues además hay que añadir divertidos minijuegos como el Rompebloques. **ANNA**

LA PRUEBA DEL JEFE

Al finalizar los tres niveles de una fase afronta el reto del boss: Lápiz Loco, Duelo Minero o Rompebloques

Género > **Plataformas** Formato > **Cartucho** Compañía > **Nintendo** Programador > **HAL Labs.** Jugadores > **1** Mundos > **7** Minijuegos > **3** Texto/Doblaje > **Castellano/Cast.** Grabar Partida > **Sí (3 Partidas)**

3+

GRÁFICOS



Respetando el look clásico de la saga, Nintendo ha decorado y adornado magistralmente el mundo de Kirby para DS con fantásticos efectos. Además, la respuesta del pincel sobre la pantalla es perfecta.

MÚSICA / FX

8,5

Las melodías son bastante simplonas y machaconas, firma de la casa. Lo mejor, sin duda, son los soniditos que emite la bolita sonrosada.

JUGABILIDAD

9,2

Yoshi Touch & Go fue un ensayo de lo que es este Paintbrush. Haz líneas o tirabuzones con el pincel, así es como diriges el camino de Kirby. Si practicas todo es muy sencillo, aunque algunos desafíos se te resistirán.

DURACIÓN



Aparte de los siete mundos que posee, con tres fases cada uno, se pueden volver a visitar con otras reglas que cumplir. Además hay minijuegos que superar, impuestos por los jefes finales. A pesar de todo se te hará corto...



SÚPER CONCURSO

LAS CRÓNICAS DE NARNIA
EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ARMARIO

20 Juegos

Buena Vista Gamesy **SuperJuegos** te abren las puertas del mágico mundo de Narnia. Para entrar tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 22 de enero, y podrás ser uno de los 20 ganadores de un juego Las Crónicas de Narnia para PlayStation 2.

¿En qué estación transcurre la historia?

A) Invierno **B)** Verano **C)** Atocha



CONCURSO «LAS CRÓNICAS DE NARNIA»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **narniasj espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5575 lo siguiente: **narniasj B**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 22 de enero.





SONIC RUSH

Al fin, Sonic Team logra devolver todo su esplendor a la mascota de Sega

Blaze es el nuevo personaje que Sega ha incorporado al universo Sonic. Podrás elegirla tras finalizar la primera misión.

LOS MECHAS DE EGGMAN

Por unos momentos dejarás de correr para enfrentarte cara a cara con Eggman y sus ingenios mecánicos

Quizás existan varios equipos dentro del *Sonic Team*: algunos eficientes (los *Sonic* de **GBA**) y otros muy incompetentes (*Sonic Heroes, Shadow The Hedgehog*), o quizá sea que *Sonic* jamás debería haber abandonado la mecánica 2D, pero lo cierto es que desde aquel mítico *Sonic CD* de **Mega CD**, la mascota de **Sega** no había protagonizado un juego tan divertido, vertiginoso y adictivo como ***Sonic Rush***. El erizo azul corre que se las pela de una pantalla de **DS** a otra, desafiando los reflejos (y la vista) del jugador a través de los *loopings* y las rampas más escarpadas, en una carrera sin fin en la que los únicos momentos «de reposo» los proporcionan los duelos contra los jefes finales. A ojos de algunos usuarios, puede que la mecánica de ***Sonic Rush*** parezca limitada, pero no es ni más ni menos que el desarrollo clásico de los **Sonic**. O se les ama o se les odia. Y yo declaré mi amor incondicional por esta franquicia en el verano de 1991. Un amor que, después de años de decepciones, me proporciona una auténtica alegría. **NEMESIS**

Género > **Plataformas** Formato > **Cartucho** Compañía > **Sega** Programador > **Sonic Team** Jugadores > **1-2**
Escenarios > **8** Niveles de Dificultad > **1** Texto/Doblaje > **Castellano/Inglés** Grabar Partida > **Cartucho**

3+

GRÁFICOS 9,3

El personaje poligonal, sobre escenarios 2D, proporciona una animación mucho mas fluida que las de sus antepasados. El scroll es perfecto, al igual que los saltos constantes de una pantalla a otra.

MÚSICA / FX 9,1

La acción frenética se acompaña de una banda sonora a su altura, donde se mezcla el tecno con ritmos R&B, bastante pegadiza, aunque sigue sin estar a la altura de la música del Sonic CD.

JUGABILIDAD 9,2

Pese a la novedad de las dos pantallas, la mecánica es idéntica a la de los Sonic de MD: velocidad y rutas alternativas mientras recoges anillos. La pantalla táctil sólo se usa en los bonus tipo Sonic 2.

DURACIÓN 9,1

La posibilidad de jugar la historia desde la perspectiva de dos personajes y los duelos para dos jugadores (incluso con un único cartucho) alargarán tu interés por el juego incluso después de llegar al final.

NINTENDO DS

9,2 GLOBAL



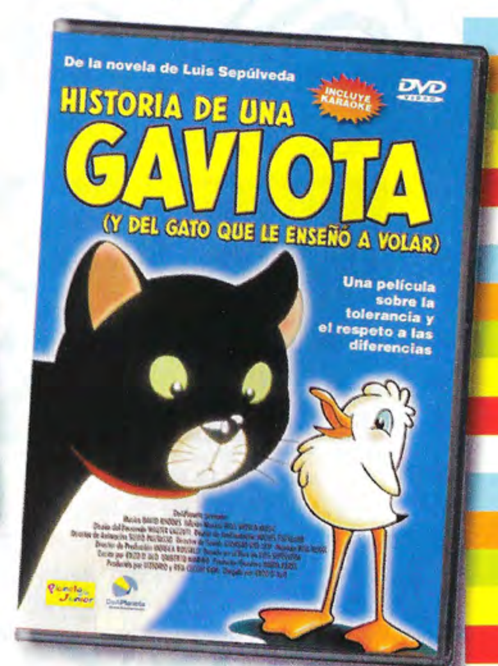
La revista de los personajes animados del canal Boomerang. En el primer número, tus nuevos amigos te aconsejan cómo pasar las fiestas más divertidas. También encontrarás un supercómic navideño de los Looney Tunes, y cantidad de secciones: manualidades, experimentos, recetas de cocina, chistes, pasatiempos, cine, videojuegos, deportes, animales extraordinarios... ¡Y una película alucinante de regalo!



PRECIO DE LANZAMIENTO

NUEVA REVISTA + DVD





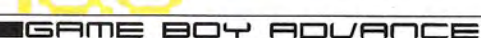


Cada mes en tu quiosco.

¡BOOM! LA REVISTA EXPLOSIVA QUE ESTABAS ESPERANDO

GRUPO ZETA





GUNSTAR FUTURE HEROES

Probablemente, el mejor shooter de la historia de GBA

Llevábamos una década suplicando a **Treasure** la secuela de *Gunstar Heroes* (una de las mayores leyendas de **MegaDrive**), y ésta ha llegado bajo la diminuta forma de un cartucho de **GBA**. Aunque más que una secuela, sería más correcto hablar de un *remake*, porque en *Gunstar Heroes* nos reencontraremos con jefes finales, melodías y sensaciones directamente sacadas del clásico de **MD**. ***Gunstar Future Heroes*** es genial y excesivo, es **Treasure** en estado puro: un auténtico torrente de rotaciones, *scaling* y orgiásticos duelos contra los más alucinantes jefazos que jamás hayas visto en la pantalla de tu **GBA**. Una auténtica obra maestra que exprime el *hardware* de la portátil más allá de lo que jamás podrían haber imaginado los ingenieros de **Nintendo**. Si buscabas un motivo para comprarte una **GB Micro**, aquí lo tienes. **NEMESIS**

MEGADRIVE | GB ADVANCE





Treasure ha recuperado escenarios, jefazos e incluso la fase del tablero del Gunstar Heroes de MegaDrive. Incluso la música de GBA es una variación de la original.

El trío de patosos cazarrecompensas son otros de los personajes rescatados del Gunstar de MD.

GRÁFICOS DE INFARTO
Jefes que ocupan prácticamente toda la pantalla, rotaciones, *scaling*... no has visto nada igual en **GBA**



Género > Shoot'em-up Formato > Cartucho Compañía > THQ/Sega Programador > Treasure Jugadores > 1
Fases > 7 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Cartucho

GRÁFICOS 9,6
La espectacularidad de los jefes finales puede desviar la atención al resto del apartado gráfico, que también es extraordinario. El color, el uso del scaling y las rotaciones... jamás has visto algo igual en GBA

MÚSICA / FX 9,3
Treasure ha rescatado la música del original de Mega Drive (grabada a fuego en la memoria de miles de usuarios) y la ha remezclado para GBA. Incluso se ha permitido el lujo de incluir voces digitalizadas.

JUGABILIDAD 9,3
Con sus cuatro tipos de control, el manejo de la pareja protagonista es aún mejor que en el original de MD. Incluso llegarás a perdonarle que tenga una única vida (por fortuna, se puede grabar la partida).

DURACIÓN 8,9
Gunstar Future Heroes sólo tiene un fallo que le impide alcanzar la perfección: sólo tiene siete fases. En esto de los videojuegos, no funciona aquello de «Si breve, dos veces bueno».

7+



9,4 GLOBAL

MARIO TENNIS

Este título llega con la firma de los creadores de *Golden Sun,* y eso se nota. A pesar de tratarse de un juego de tenis, se ha incluido un modo Historia con ingredientes de rol: nuestra llegada a la academia coincide con la visita de unos misteriosos jugadores enmascarados. A medida que vayamos disputando partidos y superando entrenamientos (en forma de minijuegos) iremos adquiriendo puntos de experiencia para invertir en mejorar a los personajes. La única pega es que los diálogos resultan excesivos y la historia aburrirá a quien sólo busque un juego deportivo. Eso sí, Mario y los demás siguen disponibles en el modo Exhibición. **SUPERNENA**

Esta versión de Mario Tennis combina los partidos de siempre con un modo RPG y diferentes minijuegos

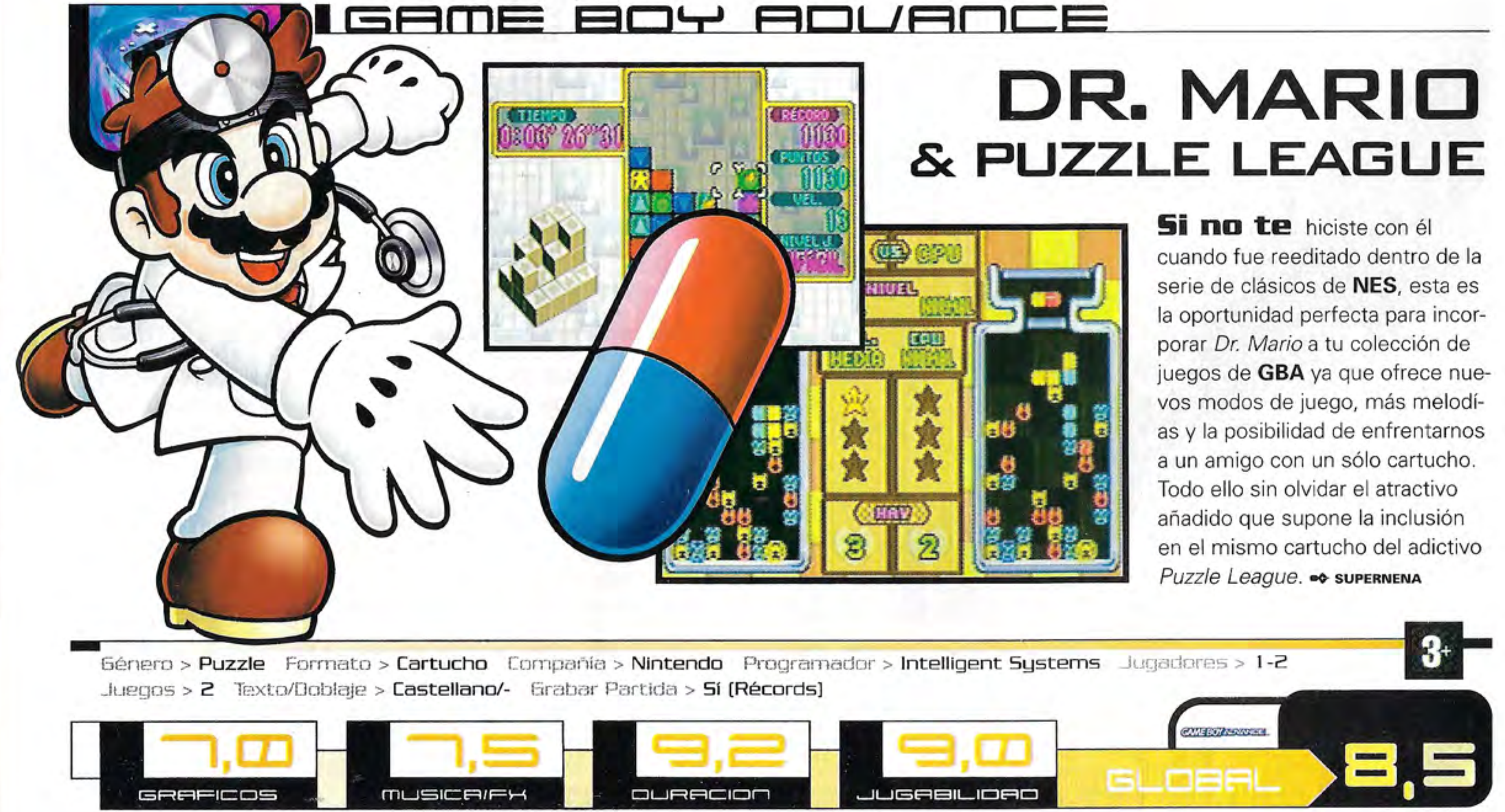
Género > **RPG Deportivo** Formato > **Cartucho** Compañía > **Nintendo** Programador > **Camelot** Jugadores > **1-4**
Modos de juego > **2** Niveles de Dificultad > **4** Texto/Doblaje > **Castellano/-** Grabar Partida > **Cartucho (3 ranuras)**

3+

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
9,0	8,5	8,9	8,5	8,9

GAME BOY ADVANCE

DR. MARIO
& PUZZLE LEAGUE



Si no te hiciste con él cuando fue reeditado dentro de la serie de clásicos de **NES**, esta es la oportunidad perfecta para incorporar *Dr. Mario* a tu colección de juegos de **GBA** ya que ofrece nuevos modos de juego, más melodías y la posibilidad de enfrentarnos a un amigo con un sólo cartucho. Todo ello sin olvidar el atractivo añadido que supone la inclusión en el mismo cartucho del adictivo *Puzzle League.* **SUPERNENA**

Género > **Puzzle** Formato > **Cartucho** Compañía > **Nintendo** Programador > **Intelligent Systems** Jugadores > **1-2**
Juegos > **2** Texto/Doblaje > **Castellano/-** Grabar Partida > **Sí (Récords)**

3+

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
7,0	7,5	9,2	9,0	8,5





NINTENDO DS

PAC'N ROLL

Namco continúa con los fastos de celebración de los 25 años de vida de *Pac-Man*, convirtiendo en esta ocasión al popular *ComeCocos* en el protagonista de una original variación del clásico *Marble Madness*. En ***Pac'N Roll*** manejaremos a *Pac-Man* (al que se ha dotado de la apariencia y la física de una bola) a través de la pantalla táctil de DS y el *stylus*, evitando obstáculos, remontando cuestas y huyendo de los fantasmas. La mecánica parece sencilla, pero va complicándose con trampas, zonas de una única dirección y jefes finales que nos obligarán a manejar nuestro *stylus* con la velocidad y precisión de un director de orquesta. Original y divertido, su único defecto es no incorporar un modo para dos jugadores. NEMESIS



Como en Marble Madness, tendrás que dirigir una esfera (Pac-Man), mientras sorteas todo tipo de obstáculos y enemigos.

//La mecánica se asemeja a la de Marble Madness, pero con control táctil//

Género > Plataformas Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Namco Jugadores > 1
Mundos > 6 Niveles de Dificultad > Progresivo Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Si

3+











NINTENDO DS





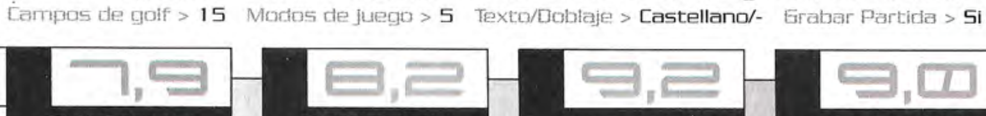
La distancia y dirección que tomará tu bola dependerá de cómo muevas el stylus sobre la pantalla táctil de la Nintendo DS.



El primer juego de golf para **DS** que llega a España (*Tiger Woods PGA 2005* se quedó en EE.UU.), transformará tu *stylus* en un palo de golf. Olvídate de barras de potencia. Como en el golf real, será tu estilo al golpear la bola (moviendo el *stylus* sobre la pantalla táctil) lo que determine tu éxito sobre el *green*. Aunque los gráficos no son una maravilla, su control es perfecto, y además permite montar duelos con cuatro consolas y un único cartucho. Y tendrás a tu disposición 15 campos diferentes. Si te gusta el golf, no te lo pierdas. Te dejará gratamente sorprendido. NEMESIS

Género > Deportivo Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > T&E Soft Jugadores > 1-4
Campos de golf > 15 Modos de juego > 5 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Si

3+







//Muy similar a Spider-Man 2 aunque con la presencia de Veneno//

ULTIMATE SPIDER-MAN

En algunas misiones tendrás que hacer uso de la pantalla táctil.

Si comparamos este título con el *debut* de *Spidey* en **Nintendo DS**, la verdad es que no se aprecian demasiadas diferencias: la apariencia del protagonista apenas ha cambiado (aunque el aspecto entre el *Spiderman* «de siempre» y el de la serie *Ultimate* sea radicalmente distinto), el desarrollo sigue siendo totalmente lineal y la acción sigue transcurriendo «sobre raíles» a pesar de ser un juego programado para un *hardware* con potencia 3D. La ventaja de todo esto es que si te gustó *Spider-Man 2*, volverás a disfrutar con ***Ultimate Spider-Man***. SUPERNENA

Género > Arcade Formato > Cartucho Compañía > Activision Programador > Vicarious Visions Jugadores > 1-2 7+
Modos de juego > 1 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Sí

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
8,3	8,0	8,3	8,5	8,4



NINTENDO DS

BILLIARD ACTION

Tras una larga singladura distribuyendo en Europa los mejores lanzamientos de la serie *Simple 2000* (el conocido sello japonés de juegos baratos) de **PS2**, **505 GameStreet** prueba fortuna en DS con ***Billiard Action*** (conocido en Japón como *Simple DS Series Vol.2: The Billiard*). Para ser un título de serie barata (aunque no tanto, dado que su precio, 39 Euros, es el mismo que el de los juegos **Nintendo**), el entorno poligonal de ***Billiard Action*** se mueve con sorprendente fluidez. La pantalla superior ofrece una vista aérea de la mesa (a lo *Side Pocket*), mientras que la inferior muestra el tapete desde la perspectiva de los ojos del jugador. Aunque el juego puede controlarse desde los botones de la **DS**, se puede recurrir al *Stylus* para elegir la dirección a la que mandar la bola blanca, o para emborronar la pantalla de tu rival cuando juegas en modo *Wi-Fi* (con un cartucho pueden jugar hasta cuatro). Como juego de billar, no esta mal, pero se echa en falta un control más preciso. NEMESIS



Billiard Action no acaba de decidirse entre el billar Arcade tipo Side Pocket y la simulación pura y dura.

Género > Deportivo Formato > Cartucho Compañía > 505 GameStreet Programador > Agenda Jugadores > 1-4 3+
Modos de juego > 6 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Sí







GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
8,5	8,0	8,8	7,0	7,9







ASPHALT 2: URBAN GT



Podremos escuchar la excelente «Give me up» de Moby mientras surcamos las carreteras de medio mundo. Tokio, Londres, San Francisco...

Una mezcla entre *Burnout* y *Need For Speed: Underground* es lo que nos encontramos en esta secuela de uno de los buques insignia de **N-Gage** durante este último año. Notables mejoras en el apartado técnico (ya de gran calidad en la primera entrega) y jugable, con infinidad de posibilidades a la hora de customizar nuestro coche o hacer frente a los variados modos de juego, son las bases de este acertado título. Un total de 45 vehículos de carrocerías reales (en cuatro y dos ruedas) o 14 localizaciones que recorren escenarios de todo el mundo son algunas de sus claves. **GRADIUS**

Género > **Conducción** Formato > **Tarjeta MMC** Compañía > **Nokia** Programador > **Gameloft** Arena/Bluetooth > **Sí/Sí** Circuitos > **15** Niveles de Dificultad > **3** Texto/Doblaje > **Castellano/Inglés** Grabar Partida > **Sí**

3+















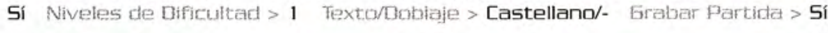
RIFTS: PROMISE OF POWER



R:POP es el ejemplo perfecto de cómo adaptar un Tactical RPG a una portátil

El mundo apocalíptico donde se desarrolla el juego está basado en los universos que Kevin Siembieda creó a principios de los años 90. Tras lograr el galardón de mejor juego móvil del pasado **E3**, ***Rifts: Promise Of Power*** desembarcó en tierras europeas el pasado mes de octubre, con un gran arsenal de horas de juego (más de 40) y *Tactical-RPG* a sus espaldas. Con un apartado gráfico que cumple básicamente con su cometido (las suaves rotaciones del escenario son el único aspecto a destacar), las principales bazas del juego las encontramos en su absorbente argumento y gran jugabilidad. Las típicas dificultades de aprendizaje que encontramos en juegos de este estilo para consolas de sobremesa se han adaptado perfectamente en **N-Gage**, todo un acierto por parte de los programadores. **GRADIUS**

//Una gozada para los amantes de los T-RPG//



Género > **Tactical RPG** Formato > **Tarjeta MMC** Compañía > **Nokia** Programador > **Backbone Ent.** Jugadores > **1-4** Arena > **Sí** Niveles de Dificultad > **1** Texto/Doblaje > **Castellano/-** Grabar Partida > **Sí**

12+















PATHWAY TO GLORY IKUSA ISLANDS

Los finlandeses **Redlynx** acercan las batallas del Pacífico al estandarte de **N-Gage**. Un título que cuenta con las mismas virtudes que su predecesor: buen apartado técnico, hilo argumental que sigue fielmente los acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial y una jugabilidad que engancha desde el primer momento. Se ha potenciado la IA de nuestros enemigos y las posibilidades de nuestro pelotón para afrontar los objetivos. El nuevo título de estrategia para **N-Gage** puede considerarse como la opción más acertada para aquellos que sólo puedan adquirir un juego estas Navidades **GRADIUS**



La mejor estrategia de la consola de Nokia vuelve en forma de nuevas campañas para los amantes del primer PTG



Género > **Estrategia** Formato > **Tarjeta MMC** Compañía > **Nokia** Programador > **RedLynx** Jugadores > **1-6** Arena > **Sí** 12+
Niveles de Dificultad > **1** Texto/Doblaje > **Castellano/Inglés** Grabar Partida > **Sí**













N-GAGE

MILE HIGH PINBALL

Albergábamos grandes esperanzas con este nuevo título de un género del que poco hemos podido disfrutar en las nuevas consolas portátiles. Partiendo de un planteamiento erróneo que intenta mezclar el *pinball* con elementos de aventura y *RPG*, nos encontramos con un producto que se encuentra a medio camino de todo lo que pretende conseguir. Aunque los tableros gozan de un colorido diseño y el movimiento de la bola está bastante logrado, el «intrusismo» de otros géneros no enriquece el juego, dando como resultado un pobre intento de resucitar todo un clásico. **GRADIUS**

//MHP es un intento fallido de resucitar un género casi extinto//

El mágico mundo de MHP está repleto de color y fantasía.



Género > **Pinball** Formato > **Tarjeta MMC** Compañía > **Nokia** Programador > **Bonus.com** Arena/Bluetooth > **Sí/Sí** 3+
Tableros > **+80** Niveles de Dificultad > **1** Texto/Doblaje > **Castellano/-** Grabar Partida > **Sí**











supertrucos

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

[PS2]

MUNICIÓN ILIMITADA:
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo en la pantalla del mapa.
ENERGÍA INFINITA:
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, X, Cuadrado, X, Círculo en la pantalla del mapa.
DOBLE DAÑO:
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona X, X, Cuadrado, X, X, X en la pantalla del mapa.
1.000.000$:
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado en la pantalla del mapa.
MODO SUPER COP:
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Triángulo, X, Triángulo, X, Triángulo, Triángulo en la pantalla del mapa.
MODO ULTRA FÁCIL:
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, X, X, Triángulo, Círculo en la pantalla del mapa.
MINI-JUEGO REDMAN GONE WILD:
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Triángulo, X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado en la pantalla del mapa.
TODAS LAS CANCIONES:
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado en la pantalla del mapa.
LUCHAS DESBLOQUEADAS:
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado en la pantalla del mapa.
CARRERAS CALLEJERAS DESBLOQUEADAS:
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Triángulo, Triángulo, X, X, Triángulo en la pantalla del mapa.

[XBOX]

MUNICIÓN ILIMITADA:
Mantén pulsados L y R y presiona B, X, A, X, X, Y en la pantalla del mapa.
ENERGÍA INFINITA:
Mantén pulsados L y R y presiona B, X, A, X, A, B en la pantalla del mapa.
DOBLE DAÑO:
Mantén pulsados L y R y presiona A, A, X, A, A, A en la pantalla del mapa.
1.000.000$:
Mantén pulsados L y R y presiona X, X, Y, X, Y, X en la pantalla del mapa.
MODO SUPER COP:
Mantén pulsados L y R y presiona Y, A, Y, A, Y, Y en la pantalla del mapa.
MODO ULTRA FÁCIL:
Mantén pulsados L y R y presiona B, X, A, A, Y, B en la pantalla del mapa.
MINI-JUEGO REDMAN GONE WILD:
Mantén pulsados L y R y presiona Y, A, A, X, A, X en la pantalla del mapa.
TODAS LAS CANCIONES:
Mantén pulsados L y R y presiona B, X, B, X en la pantalla del mapa.
LUCHAS DESBLOQUEADAS:
Mantén pulsados L y R y presiona X, X, B, B, X en la pantalla del mapa.
CARRERAS CALLEJERAS DESBLOQUEADAS:
Mantén pulsados L y R y presiona Y, Y, A, A, Y en la pantalla del mapa.

[GAMECUBE]

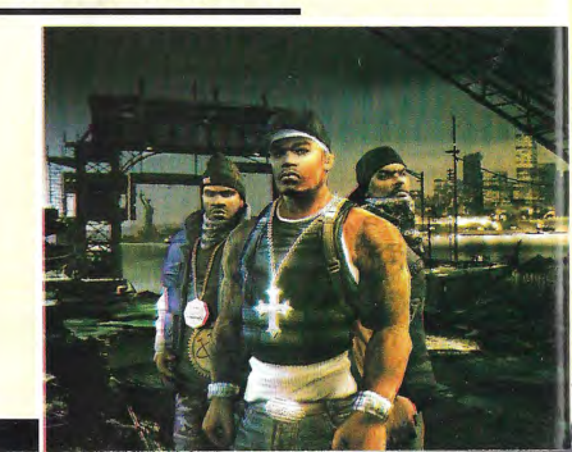
CARRERAS CALLEJERAS DESBLOQUEADAS:
Mantén pulsados L y R y presiona Y, Y, A, A, Y en la pantalla del mapa.
MUNICIÓN ILIMITADA:
Mantén pulsados L y R y presiona X, B, A, B, B, Y en la pantalla del mapa.
ENERGÍA INFINITA:
Mantén pulsados L y R y presiona X, B, A, B, A, X en la pantalla del mapa.
DOBLE DAÑO:
Mantén pulsados L y R y presiona A, A, B, A, A, A en la pantalla del mapa.
1.000.000$:
Mantén pulsados L y R y presiona B, B, Y, B, Y, B en la pantalla del mapa.
MODO SUPER COP:
Mantén pulsados L y R y presiona Y, A, Y, A, Y, Y en la pantalla del mapa.
MODO ULTRA FÁCIL:
Mantén pulsados L y R y presiona L y R y presiona X, B, A, A, Y, X en la pantalla del mapa.
MINI-JUEGO REDMAN GONE WILD:
Mantén pulsados L y R y presiona Y, A, A, B, A, B en la pantalla del mapa.
TODAS LAS CANCIONES:
Mantén pulsados L y R y presiona X, B, X, B en la pantalla del mapa.
LUCHAS DESBLOQUEADAS:
Mantén pulsados L y R y presiona B, B, X, X, B en la pantalla del mapa.



50 CENT: BULLETPROOF

[PS2]

BULLETPROOF (INVENCIBILIDAD):
Introduce ny'sfinestyo en la pantalla de códigos.
MIKE MODE (ARMAS MÁS PODEROSAS):
Introduce the hub is broken en la pantalla de códigos.
EMPTY N´ CLIPS COUNTERKILL:
Introduce workout en la pantalla de códigos.
TRACK ACTION 26:
Introduce orangejuice en la pantalla de códigos.
VIDEO MY BUDDY:
Introduce sayhellotomylittlefriend en la pantalla de códigos.
VIDEO SO SEDUCTIVE:
Introduce killa1 en la pantalla de códigos.



supertrucos



PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS

[PS2]

MARTILLO DE FERIA COMO ARMA:
Con el juego en Pausa pulsa Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Círculo Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo.

TELÉFONO COMO ARMA:
Con el juego en Pausa pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado.

PEZ ESPADA COMO ARMA:
Con el juego en Pausa pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado.

[XBOX]

MARTILLO DE FERIA COMO ARMA:
Con el juego en Pausa pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Y, X, X, Y, Abajo, Arriba.

TELÉFONO COMO ARMA:
Con el juego en Pausa pulsa Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, X, Y, X, X, Y, Y.

PEZ ESPADA COMO ARMA:
Con el juego en Pausa pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y, X, Y, X.

[GAMECUBE]

MARTILLO DE FERIA COMO ARMA:
Con el juego en Pausa pulsa Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, X, Y, Y, X, Arriba, Abajo.

TELÉFONO COMO ARMA.
Con el juego en Pausa pulsa Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, X, Y, X, X, Y, Y.

PEZ ESPADA COMO ARMA:
Con el juego en Pausa pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, X, Y.

CHICKEN LITTLE

[PS2-XBOX-GC]

Introduce cada código en la sección de «Códigos de Trucos», dentro de la sección «Extras» en el menú principal:

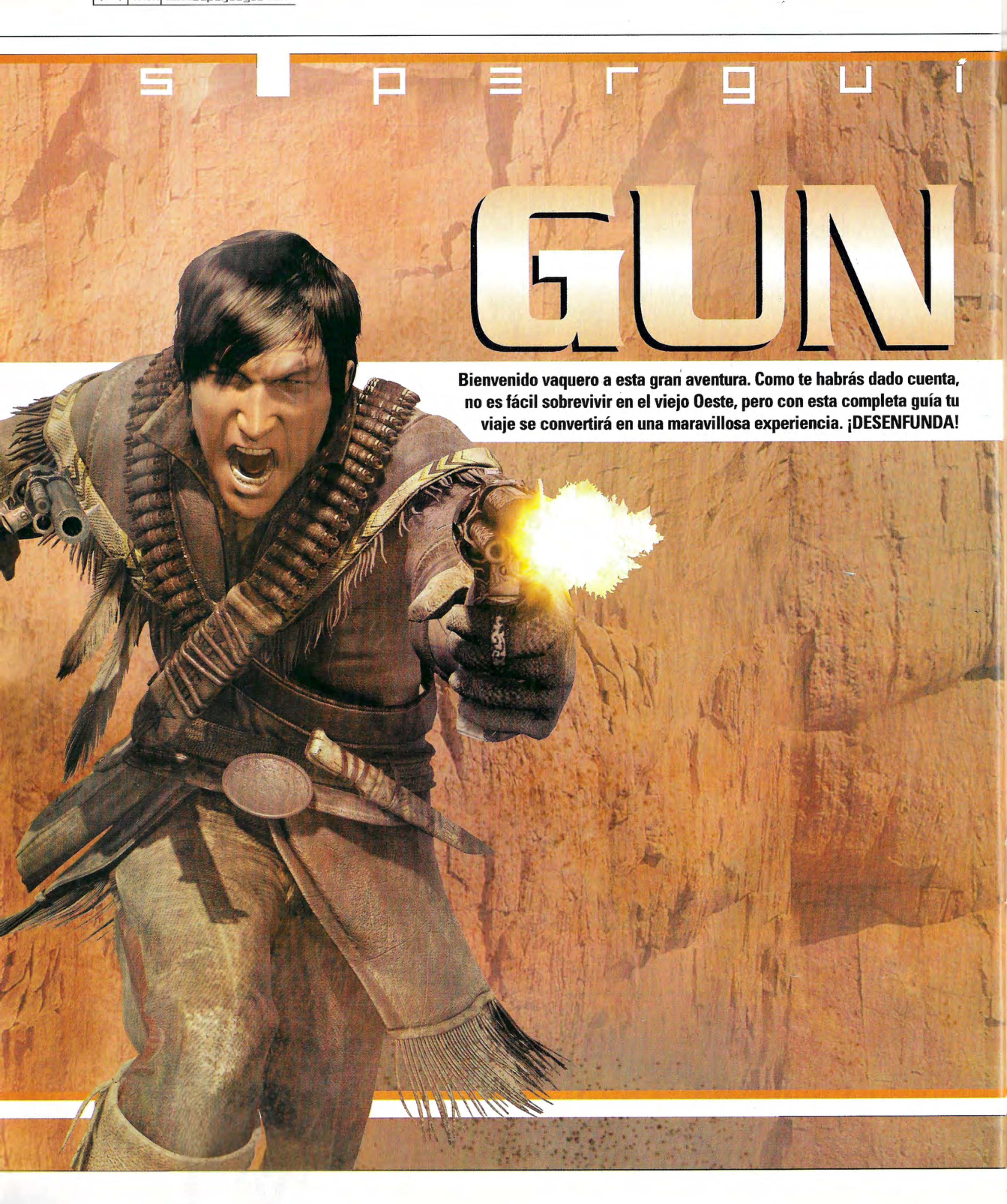
INVENCIBILIDAD
Bola de béisbol, Bola de béisbol, Bola de béisbol, Camiseta
CRESTA GIGANTE
Bola de béisbol, Bate, Bate, Bola de béisbol
PANTALONES DE PAPEL
Bate, Bate, Gorra, Gorra
GAFAS DE SOL
Guante, Guante, Casco, Casco
ROPA INTERIOR
Gorra, Gorra, Camiseta, Camiseta
PIES GRANDES
Gorra, Guante, Guante, Gorra
CABEZA GRANDE
Gorra, Casco, Casco, Gorra



DEATH JR.

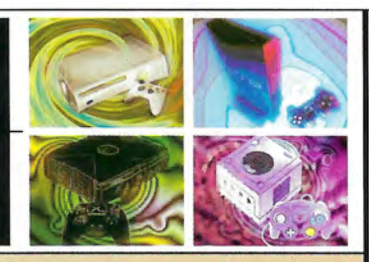
[PSP]

ARMAS MEJORADAS
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L y R y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, O
MUNICIÓN RECARGADA
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L y R y presiona Triángulo, Triángulo, X, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, Abajo, Derecha
UN POCO MÁS DE AYUDA
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L y R y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Triángulo, Triángulo, X, X, Triángulo, Triángulo
MI CABEZA ESTÁ RARA / CABEZAS NORMALES
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L y R y presiona Triángulo, O, X, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba
HOJA GIGANTE
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L y R y presiona Triángulo, Cuadrado, X, O, Triángulo, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba
PEGATINAS COLEGA
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L y R y presiona Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Triángulo, O, X, Cuadrado, Triángulo
SOLIDEZ DE PUERTA DUDOSA
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L y R y presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Izquierda, Triángulo, Cuadrado, X, O, Cuadrado
LO COMPRO POR UN DÓLAR
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L y R y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, X, X
LIBERA A SEEP
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L y R y presiona Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, X
SALUD AUMENTADA
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L y R y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, X, O, Triángulo, Cuadrado, X, X
IMPOSIBLE SUPERARME
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L y R y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Cuadrado, Triángulo
MUNICIÓN ILIMITADA
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L y R y presiona Triángulo, Triángulo, X, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, Derecha, Abajo



GUN

Bienvenido vaquero a esta gran aventura. Como te habrás dado cuenta, no es fácil sobrevivir en el viejo Oeste, pero con esta completa guía tu viaje se convertirá en una maravillosa experiencia. ¡DESENFUNDA!





GUN

MISIÓN 1: LA CACERÍA.

Sigue a Ned hasta la orilla del río Misuri. Abate los grupos de codornices. Una vez lo hayas conseguido sigue los pasos de Ned hasta que aparezcan unos lobos. Bátelos. Sube a la zona más alta de la montaña y mata a los alces. Ahora debes bajar por el saliente de las rocas y llegarás a una nueva zona con lobos. Acaba con todos ellos. Al hacer esto aparecerá un oso que herirá a Ned. Coge el rifle de éste y acaba con el oso. De esta forma acabarás tu primera misión.

MISIÓN 2: MASACRE EN EL VAPOR.

Como te habrás dado cuenta, estás en un buen lío. El Vapor ha sido tomado por los enemigos.

En la primera parte de la misión debes liquidar a todos los asaltantes y quitar la tabla que bloquea la rueda del vapor. A continuación sube a la barcaza enemiga que hay cerca de Ned y usa el cañón para destruir todas las barcazas enemigas. Una vez hecho esto el Vapor encallará. Sube a la cubierta superior matando a todos los enemigos que te intenten hacer frente. Una vez arriba ayuda a Ned a contener el ataque. Con esta última tarea acaba la segunda misión.



MISIÓN 3: TOM EL HONRADO.

Lo primero que tienes que hacer es aprender a montar en caballo. Es tan fácil como andar. Para galopar bastará con pequeñas pulsaciones al botón L2. Para hacer que tu



caballo salte pulsa X. Como debes ganar la carrera te aconsejo que en las dos primeras vueltas sigas de cerca a Tom pero sin adelantarlo. De esta forma evitarás que tu caballo se canse antes de tiempo. Ya en la tercera y última vuelta haz pequeños Sprint. Para superar la segunda parte de la misión debes pulsar CUADRADO junto a los búfalos. La tercera parte requiere que aciertes a dispararle a más botellas que Tom. En la cuarta parte de esta misión mata montado a caballo a todos los lobos que salgan al paso. Ya como parte final mata a Tom y a sus cómplices.

Misión 4: ENCUENTRA A JENNY.

Cabalga hasta el camino y avanza por él hasta llegar a un Ferry. Una vez abordo llegarás hasta Dodge City. Una vez en la ciudad ve hasta el Hotel Alambra. En el interior habla con el camarero de la barra que llamará a Jenny. Como hay un malentendido dará lugar a un tiroteo por todo el hotel. Acaba con todos los que te salgan al frente y cuando rescates a Jenny de manos de "su cliente" Tosco recibirás el Revólver Schofield que Ned guardó en el pasado. La Banda de la mano roja asaltará el hotel y como buena persona que eres te toca defenderlo. Primero defenderás el interior y después el exterior. Una vez esté el hotel a salvo accede a su interior. Hosco te retará a un duelo. Al salir victorioso del duelo recibirás la ESCOPETA Modelo 1887 de Hosco

MISIÓN 5: ABRE EL CAMINO A EMPIRE.

Habla con el Sheriff que está al Oeste de la ciudad. Avanza por el puente acabando con todos aquellos indios que salgan al paso. Cuando mates a los de la planta inferior y los del río aparecerá el transporte que te llevará a una nueva zona con barriles de TNT. Tíralos al río y utiliza el transporte una vez más. En la nueva zona mata a todos los indios y regresa a ver a Denton. Ahora protege a los trabajadores chinos de todos los indios. Al finalizar esta parte el puente se acabará de construir. Una vez terminado debes proteger los barriles de TNT de las flechas con fuego de los indios. Esto, que a priori parece difícil, se hará mucho más fácil si te colocas detrás de los barriles y apuntas al cielo. Las flechas salen disparadas de dos en dos. Cada pareja se elimina en el mismo punto. Después de diez o doce flechas los indios saldrán de su escondite con antorchas. Buen momento para acabar con ellos. Una vez acabes con dos hordas de indios aparecerá el asesino rápido. Acaba con él y la misión acabará aquí.

Recibirás el Tomahawk del asesino rápido.

Misión 6: DILIGENCIA DE PROSTITUTAS.

Habla con Jenny. Tu misión aquí comienza por hacer de ángel de la guarda del coche de caballos. Elimina a todos los que atacan a la diligencia. Cuando llegues al punto en el que el camino está cortado baja de tu caballo y busca tres barriles de TNT. Hazlos estallar junto a las piedras que boquean el paso y continúa el camino eliminando de nuevo a todo aquel que



interfiera en el camino. Cuando en una secuencia la diligencia sea dañada repele el ataque de los indios. Una vez arreglada la rueda subirás al tejado de la diligencia. Desde aquí es muy fácil protegerla. Lo único que tienes que hacer aquí para que acabe la misión, es eliminar a todos los apaches.

MISIÓN 7: ACUERDO CON HOODOO.

Estás en la ciudad de Empire. Aquí lo primero que debes hacer es ir al casino. Está tus espaldas. Habla con el ayudante de Hoodoo que te llevará hasta él. Te nombrará sheriff. Camina hasta la



taberna y habla con el camarero. La banda de Chávez y Chávez te atacarán. Mátalos a todos y después sigue al jefe hasta su guarida. Mata a todos sus secuaces. Cuando "tus compañeros" matèn a los inocentes, te enfrentarás tú a ellos. Rueda por el suelo y acaba con ellos sin demasiadas complicaciones. Webb y Rudabaugh no deben suponer problema alguno para ti. Una vez los hayas borrado del mapa recibirás sus respectivas armas.

Ahora dirígete a ver a Hoodoo. Por el camino elimina a los asaltantes que salen a tu encuentro. Al llegar al lugar donde está Hoodoo verás como degüellan a Jenny. Una vez te despiertes de la paliza verás que estás preso. Habla con Port y cuando puedas coge al carcelero por el cuello. Fuerza la cerradura y saldrás de tu celda.

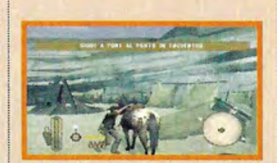
Reúne tres caballos bajo el puente y quema las caballerizas. Ve y coge un barril de TNT y ponlo en el lateral de la cárcel para liberar a Soapy. Escapa de la ciudad y sigue a Port hasta su guarida.

MISIÓN 8: CON EL "OTRO BANDO".

Habla con Clay. Monta en tu ▶

caballo y síguelo. Cuando llegues al punto de encuentro coloca la TNT junto a la vía. A continuación sigue a Clay hasta el tren. Defiende a la resistencia y cuando el tren se ponga en marcha de nuevo toma el atajo hasta el lugar de la emboscada. Coloca el último barril de TNT. Colócate en el saliente y dispara a los barriles de TNT bloqueando de este modo la vía. Ahora debes eliminar a los guardias del tren.

Una vez los hayas eliminado a todos, regresa a la guarida de Clay. Cuando llegues a la entrada de la guarida habla con los guardias. Recibes el Sharps 1874. A continuación sigue a Chávez y repele el ataque de la Banda de Empire. Una vez eliminada la banda haz lo propio con la caballería. Ahora ve a reunirte con Port. Éste te pedirá que repelas el ataque utilizando el cañón. Hazlo. A la mañana siguiente habla con Port y síguelo hasta las afueras de Empire. Protege a Port mientras mueve el cañón al sitio estratégico, Una vez deje de avanzar, ve hasta la lavandería y de ahí a la zona subterránea, coloca TNT en la puerta al pasillo secreto y vuélala. Avanza y acaba con los dos tipos. Desata a Clay y sube las escaleras. Acaba con los secuaces de Hoodoo para acabar con él a conitinuación. Recibes Dos PeaceMaker, dos Colt del 45.



MISIÓN 9: REGRESO AL VAPOR

Al llegar al puente de Dodge City desata al Sheriff Denton. Dirígete al depósito del agua. Acaba con toda aquella persona Hostil. Tras obtener el rifle protege a Soapy de sus enemigos hasta que llegue al río. Al acabar esta misión recibirás el rifle Remingtom. Ya en la otra orilla debes llegar, o casi, hasta el vapor, ya que Soapy y tú seréis capturados por el Sargento Hollister. Al tener de nuevo el control salva al indio que está siendo golpeado. Te dirá que sabe cómo escapar pero que no se irá sin sus hermanos. Para localizarlos debes ir a mirar bajo las escaleras donde está el grandullón de la antorcha. El último indio está en una zona parecida más al Este. Mata a todos los guardias siguiendo los consejos del indio. En la cueva avanza sigilosamente matando a todos los guardas con el arco. Consigue un caballo y regresa junto a los indios. Te dirán que más adelante está su pueblo. Avanza hasta él y abre la puerta con las patas del caballo y defiende el pueblo indio del ataque. A la mañana siguiente ve hasta el río y sube a una canoa. Llega hasta la cueva y accede por ella al interior del fuerte. Allí busca al primer cañón y destruye los cuatro Bunker. Avanza hasta el segundo cañón para destruir las cuatro embarcaciones. Con el tercer cañón elimina el almacén de armas. Y para terminar destruye con dinamita el último cañón.

Tras la escena, acaba con Hollister, aunque a decir verdad no eres tú el que acabas con él. Una vez muerto recibes el Rifle Ferguson. Por fin llegas al vapor. Antes de abrir la caja fuerte deberás eliminar a todo aquel que trate de abreviar tu existencia. Tras esto podrás abrir la caja fuerte aunque la presencia de Reed hará que hasta que no lo liquides no puedas disfrutar de tu premio: Una parte de la cruz de oro. También recibirás el Sable de Caballería.

MISIÓN 10: EL TESORO.

Ahora debes regresar al campamento apache. Sigue al Jefe apache hasta el punto de encuentro. Allí protege a Soapy y a los Apaches del ataque. Sigue a Soapy hasta la montaña. Soapy será capturado. Baja por la montaña encargándote de tus enemigos. Ojo con no volar los barriles de TNT del interior de la cueva ya que morirás al instante. Al llegar hasta Soapy llegará el tren. Vence a los Jinetes y a Dutchie.

Clay subirá al tren y llegaréis a la mina de Magruder. Utiliza el cañón para eliminar a los artilleros. Cambia de agujas todas las veces que sean necesarias. En la mina protege a los aliados que colocan la vía giratoria en su sitio. Cuando no puedas avanzar más en vagoneta camina hacia el Norte para llegar hasta Magruder. Acabar con él aparentemente es muy complicado porque es inmune a CASI todos nuestros ataques/armas. La única manera es disparar las flechas con TNT a la zona del suelo para que salga gas. Al explotar le hará bastante daño. Cuando le quede poca vida se subirá a una plataforma. Dispárale a la cabeza consiguiendo que te lance dinamita. Cuando esté en el aire, y no muy lejos de él, debes disparar a la dinamita. Con dos veces que consigas



esto, el tuerto morirá.

FIN DEL JUEGO.

O no. El juego no acaba aquí. Aparecerás en el exterior de la mina y aunque hayas acabado el juego, aún quedan cosillas por hacer. Son las misiones secundarias

MISIONES SECUNDARIAS.

Te aconsejo que realices las misiones después de completar el modo Historia ya que de este modo conocerás todo el inmenso mapa de este genial juego.

MISIONES DE PONY EXPRESS.



En Dodge City habla con Earl para poder comenzar la misión Pony Express.

Debes ir al Este para hablar con Tubbs el canijo. Para superar esta prueba tienes que llevar al canijo comida del tendero. Hazlo antes de que se acabe el tiempo.

Ahora ve hasta Empire. Cerca del Saloon está Daryl. Habla con él y te pedirá que contactes con su amigo Johnny. Éste te dirá que lleves a su caballo al herrero para que le ponga una herradura. Consigue esta misión antes de que el crono llegue a su fin.

Daryl te pedirá que vayas a ver a Retaco, y éste que lleves unos suministros al capataz de la vía del tren. No es muy difícil.

Habla con Earl en Dodge City y a continuación con el armero que te enviará a llevar unos cartuchos al Rancho Hecht. Una vez entregados el ranchero querrá que consigas las medicinas del doctor Stilson que se encuentra en el lago. Una vez allí lleva lo que te da el doctor al ranchero.

De nuevo en Dodge City Earl te enviará a hablar con Cletus para que recojas unas herramientas de las Rocosas del Norte. Ve hasta allí y





GUN



recógelas. Ahora devuélveselas a Barton que está en la zona de las minas.

A continuación Earl te pedirás que hables con Marcus Billings. El abogado te encargará unos papeles que debes entregar al ranchero. Éste te dará una carta para Edgar Meriwether. Llévala junto al banco de Empire.

De nuevo en Dodge City te aconsejarán que hables con Jeese para que te encomiende la recuperación de un paquete en Badland. El jinete está escondido dentro de la pequeña mina del interior de la roca señalada con X en el mapa. Al recibir el paquete llévalo a su punto de destino. Ahora debes ir a Empire. Daryl te dirá que Pete cree que es mejor que tú. Para demostrar que eres EL MEJOR dirígete a la mina de Magruder y obtén un jinete



Express. Pon rumbo a Dodge para hablar con Pete.

Como estás en Dodge City habla con Earl para que te envíe al tendero. Tras proteger a un tipo herido debes recuperar tu caballo. Tras conseguirlo lleva la medicina a Dan.

Para la última misión del Pony Express haba con Daryl en Empire. Después, con el concejal Webster. Lleva los planos recibidos a un trabajador de la línea del ferrocarril. Éste te dará otros planos que debes entregar a un segundo trabajador de la línea del ferrocarril. Éste te entregará unos nuevos planos para el tercero. El tercero te dará unos planos para el cuarto y éste otros más para el quinto. El quinto trabajador te ofrecerá una copa en el Alambra. Así concluye las misiones del Pony Express.

MISIONES DE MANTENER EL ORDEN. (DODGE CITY)

Todo este grupo de misiones se realizan en Dodge City.

En Dodge City habla con el Sheriff. Te pedirá que elimines a los tres asaltantes que merodean por la ciudad. Hazlo.

Ahora debes dirigirte a Póquer. Para detener la pelea debes acabar con todos los individuos involucrados en ella.

La tercera parte de esta misión es matar al traficante de opio. Está muy cerca del lugar donde estaba Tubbs.

La cuarta parte consiste en defender a una prostituta que está siendo agredida en el Hotel.

A continuación ve hasta la zona cercena a la torre para rescatar a otra prostituta de las garras de sus captores.

Otra de las submisiones es impedir el atraco. Para ello dirígete de manera veloz a la parte de atrás del Saloon y acaba con los atracadores antes de que estos acaben con su víctima.

Otra tarea más es eliminar a los miembros de la Banda de la Hoguera. Con un tiro en la cabeza a cada uno acabarás de manera rápida y sencilla.

Dirígete al río. Coge el barril de pólvora y llévalo hasta Donovan Barrel eliminando por el camino a todo aquel que intente hacerte frente.

Otra misión que tienes que cumplir es proteger a la ciudad de los forajidos. Acaba con ellos antes de que el caos reine en Dodge City.

Habla de Nuevo con Denton y ve hacia la chica cercana al puente. Escóltala hasta el otro extremo de la ciudad. A continuación debes detener el atraco en la planta superior del Alambra. Después de esto acaba con los tipos del tiroteo en plena calle.

Habla una vez más con Denton. Recupera los dos barriles de pólvora. Salva la familia del extremo de la ciudad y liquida a los bandidos que han tomado el depósito del agua.

La última prueba que te



supergui

encomienda Denton consiste en rescatar tres rehenes. Primero encárgate del que está cerca del puente. y después del que está junto a el Alhambra. El segundo resultará ser una trampa y debes liquidar a los dos bándalos. Por último entra en el Alhambra y rescata a la dama.

Ahora dirígete al río y escolta al soplón hasta su carruaje junto al puente.

Corre hasta el Alhambra

Con esto acabarás las misiones de Mantener el orden.

MISIÓN DE RETOS A CABALLO. EL RANCHO DE HECHT.

En el lugar donde mataste a los ayudantes de Hoodoo habla con el ranchero.

Coge del establo uno de los dos caballos. Haz que los terneros se metan en el corral. Para ello ponte detrás de ellos y guíalos.



Ahora el ranchero te llevará hasta una manada de vacas. Tienes que conseguir que éstas vayan junto al Cornilargo. Después tienes que dirigir a las vacas junto al Cornilargo, al corral vigilando para que ninguna abandone la manada.

Si hablas de nuevo con el ranchero te encargará que encuentres el corral de mesteños. Tras liberarlos debes conducirlos hasta el establo.

El ranchero te pedirá que protejas a las vacas de los lobos. Dirígete hacia el Este para llegar al lugar donde pastan las vacas y elimina a los diez lobos.

Habla de nuevo con el ranchero. Te dirá que unos bandidos le han robado parte de la ganadería. Monta en un caballo y cabalga hacia el Oeste para localizar al grupo de ladrones.

Si hablas de nuevo con el ranchero te pedirá que le ayudes a llevar el rebaño al Rendil. Cúmplelo de manera sencilla.

Ahora la nueva misión consiste en llevar la manada hacia Dodge. En primer lugar coge un caballo del establo y llévalo hasta la pradera.

Allí dirige las vacas hacia el Cornilargo. Ahora debes dirigirlas a Dodge City. Repele los ataques del camino y rompe los cajones que bloquean el puente.

Para finalizar esta parte del juego escolta al ranchero hasta Empire. Regresa al rancho y allí el ranchero te solicitará que lo escoltes a Empire. Repele el ataque que sufre el ranchero.

De esta manera habrás acabado todas las misiones del Rancho Hecht.

MISIONES DE RESCATE. (EMPIRE)

Habla con el agente federal que está junto al Saloon. De ahí parte hasta el punto de la emboscada y mata a todos los integrantes de la banda de Miller

Ahora el agente federal te pedirá que acabes con los ladrones de la vacuna y que la recuperes. Puedes acabar con ellos desde tierra aunque lo mejor es que subas a los tejados y acabes con ellos. La vacuna está junto



al que dispara con la ametralladora.

La nueva misión consiste en rescatar a los amigos del Chino. Consigue un caballo. Te puede servir el que está junto a ti. Cabalga hasta el lugar donde rescataste a tu compañero del Pony Express, es decir a la mina de la pradera. En el interior salva a los rehenes. Ojo, ten especial cuidado con los barriles de TNT.

Ahora la misión encomendada consiste en encontrar una diligencia que venía de Dodge City. Donde se detuvo la diligencia de prostitutas a causa del camino cortado habla con el conductor. Al finalizar la conversación dará comienzo un tiroteo. Acaba con los secuestradores y habla a continuación con el verdadero conductor. Coloca un barril de TNT en la piedra que bloquea el paso y vuélala.

La nueva misión disponible requiere que protejas a una caravana de carromatos. Ve a la pradera, es decir donde pastaban las vacas en Badland. Repele el ataque y esta misión habrá acabado.







GUN

Otra misión que tienes que cumplir es buscar a Wachowski. Éste está cerca del lugar en el que pusiste la herradura al caballo en la misión del Pony Express. Escolta al tipo hasta la oficina del ayudante del Sheriff. Acaba con los enemigos que pretenden matar al



soplón y mételo en su celda. Sal a la calle y mata a los bándalos que quieren acabar con el ayudante del Sheriff. Una nueva misión estará disponible. Para completarla camina hasta la cercanía de Dodge City y salva a los colonos del ataque de los lobos. y después prende las balas de Heno.

Con esta misión habrás acabado con las misiones de Rescate.

MISIONES DE CAZA.

En la zona norte del lago hay un cazador indio. Éste te pedirá que caces a "ciertas bestias".

El primero que quiere que caces es un Lobo Gris. Lo encontrarás cerca de Dodge City o en el rancho. Para evitar que éste huya cuando aparezca el letrero indicando que lobo gris está cerca apéate de tu caballo.

El segundo animal que debes cazar es un Gran Búfalo Blanco. Para dar con él bastará con ir hasta la madrera de Badlands.

El tercer animal de la colección es el Gran Lobo Blanco. Está cerca del lago, concretamente a la izquierda del comerciante indio.

El cuarto animal a cazar es un Gran Puma. Lo encontrarás en el Sudeste del Cazador indio.

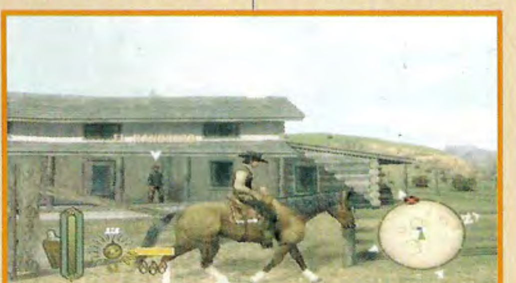
Al llegar a Devil's Canyon actúa con sigilo y caza al mencionado Puma.

El quinto animal es el Lobo Negro. Dale caza en el mismo lugar que atrapaste el Gran Búfalo Blanco. Procura no asustarlo ya que es muy escurridizo.

El sexto y último animal a cazar es el Oso Pardo. Dirígete a Empire.

MISIONES DE CAZA RECOMPENSAS

Como te habrás fijado en Dodge City, Empire y algún que otro lugar más hay carteles de se busca Vivo o Muerto. Tras activar estas misiones comenzarás la bú0squeda y captura del sujeto en cuestión. Para no matarlo dispárale a las piernas, aunque yo prefiero acabar directamente con ellos. Tú decides qué hacer. A continuación te explicamos donde puedes ver los carteles:



GEORGE MAHONEE.

Lee el tablón de anuncios de Dodge City. Camina hasta el salón Alambra. Nada más entrar comenzará a dispararte. La recompensa es mayor si lo capturas vivo pero te recomiendo que acabes con él de un tiro certero en la cabeza.

BUTCH MAINARD.

Lee el cartel en Empire para conocer la búsqueda de este tipo. Localízalo en las afueras de Empire, concretamente en dirección al Dodge City.

JOHNNY GREED.

En Empire lee el tablón de anuncios cerca del Saloon. Sal a las afueras de la ciudad y pon rumbo al punto X del mapa. Bátelo a lomos de tu caballo.

SHIFTY SCHOLZ.

En el lago lee el cartel, liquídalo y devuelve un caballo. El tipo y sus secuaces están en el camino por el que pasaste cuando escoltaste la diligencia de prostitutas. Tras matar al ladrón devuelve el caballo a su dueño que está en Dodge City.

LEE HOP DONG.

Como debes estar en Dodge City lee el cartel



cercano al Alhambra. El chino está muy lejos de aquí. Ve hasta el extremo izquierdo del mapa, justo



en la otra parte. Allí encontrarás al tipejo y sus secuaces.

BELLA SANGUINARIA.

Lee el cartel de la caseta del lago para activar la misión. Ahora elimina a la rubia fatal y su banda en las cercanías de Dodge City.

TOBY LA ANTORCHA.

Dirígete hasta el Saloon de Empire para leer el cartel que activa esta búsqueda. Ve a Dodge City para hablar con él. Tras una breve charla dará comienzo un tiroteo. Elimina antes a los tipos que integran su banda y deja al Antorcha para el fina.

MCGRADY PERRO RABIOSO.

Lee el cartel de la estación de Dodge City. Camina hasta la mina de Macgruder. Recuerda que debes mantenerlo con vida.

WAYLAND PAYNE.

Lee el cartel en Empire o en Dodge City.

Vuelve al lugar donde hiciste las pruebas del Honrado y acaba con la banda de Payne.

HERMANOS BANDITS.

Lee el cartel en Dodge.

Dirígete hasta el lugar donde quedó detenida la diligencia de Prostitutas, y una vez allí mata a Jameş y somete a Bob.

BANDA DE BLACKBIRD.

El cartel que inicia la búsqueda está en las afueras de Dodge.

Una vez leído ve hasta los prados y elimina a toda la banda.

BOB MCCARTY.

Lee el cartel en Empire. Camina hasta la parte de las minas para encontrar a la banda del cuchillo. Mata a todos los miembros y somete a Bob, el jefe. Para terminar el juego al 100% tienes que ganar todos los niveles del torneo de póquer de Dodge City y localizar los 44 montones de oro que hay esparcidos por todo el Oeste. Si lo consigues serás coronado como el «Mejor Vaquero del Oeste» y recibirás un grato obsequio.

supergui

PETER JACKSON'S KING KONG

Adéntrate en Isla Calavera, hogar del Rey de los Monos y de cientos de criaturas prehistóricas. Pero no temas, te contamos paso a paso cómo llegar sano y salvo al final de la aventura, el modo de desbloquear todos los extras y una completa lista de trucos para que nada se interponga en tu camino





6 5 PETER JACKSON'S KING KONG

1. EL VENTURE

En esta fase lo único que tienes que hacer es relajarte y disfrutar de las vistas.

2. ISLA CALAVERA

Tras recobrar la conciencia, sigue al resto del grupo escaleras arriba hasta llegar a la cueva. Coge la pistola de Hayes y avanza por la cueva acabando con todos los cangrejos que salgan a tu paso. (Usa el Gatillo Izqdo. para sacar el arma y el Gatillo Dcho. para disparar). Destroza la valla que bloquea el camino utilizando el Gatillo Dcho. y desciende hasta el acantilado. Allí, ayuda a Hayes a abrir la puerta dejando pulsado el Gatillo Dcho. para agarrar la palanca de una de las columnas y el joystick izquierdo para hacerla girar. Después de acabar con unos cuantos cangrejos, aparecerá uno más grande que los demás, al que tendrás que disparar al vientre. Sigue avanzando, tras el paso del avión avanza hasta la caja, tírala al suelo golpeándola con el Gatillo Dcho. y recoge la munición y la escopeta que encerraba. Dispara contra la valla que te cierra el paso y elimina a los cangrejos que salgan a tu encuentro. Al llegar a la siguiente puerta, recoge la estaca del suelo con el Gatillo Dcho., encájala en el orificio de la columna izquierda con ese mismo botón y repite el proceso de agarrar la palanca y girar para abrir el acceso al final del nivel.





3. EN LA NECRÓPOLIS

Rompe la caja que hay colgada y recoge la escopeta que había en su interior. Sigue al grupo camino arriba y hazte con una lanza utilizando Gatillo Dcho.. Acércala al fuego, vuelve a pulsar Gatillo Dcho. para que prenda y, finalmente, quema los arbustos que bloquean el paso. Dentro de la cueva, deshazte de todos los miriápodos y continúa por el camino que hay entre las rocas. Por el camino irán apareciendo más miriápodos y un pterodáctilo. Cruza por el tablón y recoge la munición y el arma de la caja. Protege a Ann mientras trepa y, una vez que llegue arriba, alcánzala subiendo por los tablones (con cuidado de no caer al vacío). Acaba con los enemigos y quema los arbustos que bloquean el camino. Protege de nuevo a Ann mientras trepa para abrir la puerta. Una vez dentro, no te acerques a las arañas. Ensarta una de las orugas en la lanza y arrójala fuera de tu camino para que las arañas vayan hacia ella y alcanzar el final del nivel cuando dejen vía libre.

4. ESCORPIONES

Sigue a la chica y acaba con los pterodáctilos que salgan a vuestro encuentro. Protègela mientras trepa y, a continuaciòn, cruza la ciénaga nadando. Haz frente a los enemigos y sin perder



de vista a Ann, cuando llegues a una zona de arbustos, quema lo de la parte de arriba. Sigue avanzando hasta una nueva zona de arbustos. Esta vez, tendrás que apuntar al candil en forma de máscara que hay en el puente. Sigue adelante hasta que veas al resto del grupo y pulsa el botón de acción para coger el rifle de francotirador que te ofrece Hayes. Con él, dispara a los miriápodos que os atacarán y cruza el puente.

5. CERCA DEL MURO

Derriba la puerta con Gatillo Dcho. y sigue a Ann. Utiliza las lanzas para atrapar libélulas y distraer con ellas a los enemigos. Cuando llegues abajo, derriba el candil y acaba con los enemigos que sobrevivan al fuego. Después, recoge la munición y dispara al siguiente candil. Continúa avanzando y dispara a los cuatro candiles y a los enemigos que queden. Ahora sólo queda seguir a Ann, ella se encargará de abrir las puertas hasta el final del nivel.

6. EL SACRIFICIO

Al comienzo de este nivel estás atado y no puedes hacer nada mientras el gorila se lleva a Ann. Por suerte, contarás con la ayuda de Denham que te desatará y te mostrará el camino. Esquiva las lanzas de los nativos y continúa hasta que Denham se detenga. Ahora, ve por el camino de la izquierda y dispara sobre los candiles. Te atacará un dinosaurio al que tendrás que atravesar con lanzas. Después, acaba con el resto de los enemigos y quema todos los arbustos. Debajo de uno de los candiles, hallarás la palanca para abrir la puerta del final del nivel.



7. TRAS LAS HUELLAS DE KONG

Sigue al cámara hasta que el pterodáctilo se lo lleve. Baja hacia el río y avanza por el camino que queda a la izquierda de la cascada cuidándote de los enemigos que salgan a tu encuentro. Destroza la valla y sigue adelante mientras acabas con venatosaurus y pterodáctilos. Cruza por el puente de



tablas, recoge el arma y sigue por la siguiente tabla. Acaba con los pterodáctilos para rescatar a Denham y sigue por la derecha hasta la cueva. Tras liquidar a los venatosaurus Denham te ayudará a abrir la puerta hacia el final del nivel.

8. HAYES

Sigue a Denham sin acercarte a las arañas. Sube la escalinata y usa lanzas encendidas para atacar a los dinosaurios (en la explanada hay una caja con munición). Con la misma herramienta, quema los arbustos que están a la izquierda de la puerta y encontrarás una de las dos palancas necesarias para abrirla. La otra está custodiada por las arañas. Para distraerlas, recurre de nuevo a una lanza con una oruga como cebo. Con las dos palancas en su lugar, abre la puerta usando el método habitual. Hallarás una nueva caja con armas y munición para acabar con los miriápodos mientras te abres camino hasta el lugar donde está Hayes. Ten cuidado con los dinosaurios y sube hasta la plataforma. Coge el arma que te ofre-

superguí

ce Hayes y planta cara a los dinosaurios. Despeja el camino quemando los arbustos y abre la puerta con la palanca que hay entre las ruinas.

9. V-REX

Coge la munición y las ramas del suelo y sigue a tus compañeros. Mientras abren la puerta, ocúpate de distraer al tiranosaurio. La mejor forma de hacerlo será disparar a los ptero-



dáctilos para darle de comer. Una vez veas la puerta abierta, escóndete entre las piedras para que el dinosaurio no pueda alcanzarte y espera. Después, abre la puerta y trata de cruzar el puente.

10. ANN

Avanza hasta el río, derriba la caja que ves colgando y ve hasta ella para hacerte con el arma que contiene. Deshazte de todos los venatosaurus que salgan a tu paso y avanza hasta que encuentres a Ann. Protégela de los ataques y continúa hasta la siguiente caja con munición (a tu derecha). De todos modos, ni siquiera los disparos impedirán que se lleven a Ann.

11. KONG

En esta fase manejarás al propio Kong. Para seguir al pterodáctilo que lleva a Ann, salta y trepa (con el botón de salto) y espanta a los enemigos con el botón de acción. En lo alto de la colina tendrás que plantar cara al monstruo combinando el salto con el ataque



para lograr un golpe especial. Una vez derrotado, levanta los escombros que bloquean el paso (con el botón de agarre) y ve tras la chica. Protégela de los enemigos y recógela al final (también con el botón de agarre).

12. EL CAÑÓN

Coge la pistola y la munición que cuelga de la caja sobre el puente, cruza los tablones de madera y avanza hasta salir de la cueva. Evita a los brontosaurios y sigue hasta que llegues a los arbustos que bloquean el camino. Quémalos y avanza hacia la cascada a través de la cueva protegiéndote de los miriápodos. Aparta a las arañas del puente usando un cebo y sal para terminar el nivel.

13. MIRIÁPODOS

Rompe la valla que hay a tu izquierda y coge el arma de la caja. Úsala para disparar el candil que hay en la zona donde están Denham y Hayes y para protegerles de los ataques enemigos. Seguidamente, baja por el sendero de la izquierda, haz frente a los pterodáctilos, cruza los tablones y recoge más munición de la caja. Acaba con los cangrejos que amenazan a tus compañeros y cruza el último tablón hacia la cueva. Desciende un poco y despeja la zona de enemigos. Después, atraviesa la cascada y deshazte de los miriápodos. Busca un candil en el techo y derríbalo para que el fuego prenda la vasija. Rompe la valla y acaba con los enemigos que te esperan al otro lado. Vuelve a la vasija con fuego y prende una lanza. Arrójala a través de la apertura que hay a la izquierda de la cascada. De esta forma podrás utilizar el fuego en el otro lado. Quema los arbustos que hay en la sala donde te esperan tus compañeros y



acaba con los enemigos que te atacarán a ti, a Hayes y a Denham. Después recoge la palanca que ocultaban los arbustos y colócala en la puerta para terminar el nivel.

14. BRONTOSAURIOS

Cruza el camino entre las patas de los brontosaurios y sigue en la dirección en la que avanzan los animales. En el lado izquierdo encontrarás una caja con una escopeta y munición, muy útiles para hacer frente a los venatosaurus que pueblan la zona. Cuando lle-



gues a unas escaleras en el lado derecho, súbelas y cruza con cuidado por los tablones. Después, atraviesa la cascada para llegar donde está el fuego. Prende una lanza y arrójala hacia la vasija que verás a tu izquierda en lo alto de otras escaleras. Regresa a través de la cascada y utiliza el fuego de la vasija que has encendido para prender otra lanza y encender a su vez la vasija que hay en el templete. A la izquierda encontrarás la última vasija, enciéndela y protégete del ataque de los venatosaurus. Después, lleva una lanza encendida al lugar donde dejaste a tus compañeros y quema los arbustos que bloqueaban el camino. Un tiranosaurio aparecerá detrás de ti justo antes de terminar el nivel.

15. JIMMY

Avanza por la cueva y al llegar al exterior, rompe la caja que verás suspendida en el aire. Hazte con la escopeta y la munición, y baja por el sendero con el arma a punto porque la zona está infestada de criaturas. Avanza hasta llegar a otra caja con munición y protege a Jimmy de los

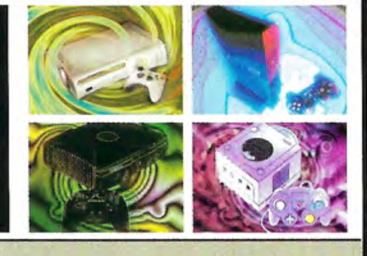


Sólo para PS2

UN POCO DE AYUDA...

En el menú principal de la versión PS2 mantén pulsados L1 y R1 y presiona Abajo, Círculo, Arriba, Cuadrado, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba. Suelta L1 y R1, y en el menú aparecerá la opción de Trucos (a la que también podrás acceder desde el menú de pausa del juego). Introduce cada código para conseguir el efecto deseado, pero ten en cuenta que si usas trucos tu puntuación no se guardará:

Todos los niveles: KKst0ry	Escopeta: KKsh0tgun
Invencibilidad: 8wonder	Rifle de francotirador: KKsn1per
999 de munición: KK 999 mun	Lanzas infinitas: . . . . lance 1nf
Metralleta: . . . . KKcapone	Un disparo mata: . . . GrosBras
Revólver: . . . . KKtigun	Todos los extras: . KKmuseum





PETER JACKSON'S KING KONG

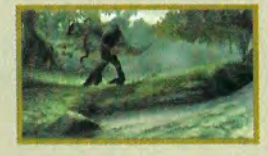
enemigos. Avanza por el río junto a Denham y Hayes. Al salir caeréis en una trampa y tendrás que repeler los ataques de varias hordas enemigas. Cuando se abra la puerta, evita las flechas de los nativos y espera a que quemen los arbustos para seguir tu camino. Cuando veas a Jimmy en la balsa, avanza hacia la izquierda. Espera a que el fuego enemigo queme los arbustos y cruza el río por el árbol de la izquierda. Cuidado con los nuevos ataques, ve hacia donde está Jimmy, coge la munición y sube a la balsa.

16. EN LAS BALSAS

Además de los ataques miriápodos, los nativos te atacarán con lanzas en llamas. Imita su técnica y prende fuego a sus puentes.

17. LOS RÁPIDOS

Evita los ataques de los tiranosaurios. Tus compañeros te dirán que les dispares a la cabeza, pero es más efectivo quemar los arbustos de las orillas o darles de comer unos pterodáctilos.



18. LA LUCHA

De nuevo en la piel del Rey de los Monos, deshazte de los dos tiranosaurios. Luego levanta la columna y trepa hasta el tronco hasta encontrar a Ann. Después un par de enemigos te esparan al final del nivel.

19. LOS PANTANOS

Frente a ti hallarás una caja con una pistola y munición. Si prefieres una escopeta dispara la caja que hay colgando y usa una rama con el fuego de la vasija para quemar los arbustos que te impiden llegar hasta ella. En el agua, ten cuidado con los dinosaurios anfibios: deja que crucen tus compañeros y cúbreles desde la orilla. Después, cruza tú el



río, mientras Hayes te protege. Atraviesa otro tramo de río plagado de anfibios y al llegar a la orilla recoge el arma y la munición de la caja. Verás que hay un muro que sube hacia la vasija con fuego, mantén el equilibrio sobre el borde hasta llegar arriba y utiliza las lanzas para quemar los arbustos. Antes de bajar, dispara a los anfibios que intenten atacar a tus compañeros mientras nadan y, cuando lleguen al otro lado, será el momento de echarse al agua. Las escaleras de piedra te llevarán al final del nivel.

20. PERSEGUIDOS POR EL V-REX

De nuevo con Kong «juega al béisbol» con los venatosaurus. Después, coge a Ann y sube por la columna. Déjala arriba para que despeje el camino mientras tú liquidas a los enemigos. Cuando hayas acabado con todos, trepa por la pared y sigue a Ann río abajo. Tras abatir a una nueva oleada de dinosaurios, baja la cascada, protege a Ann y llévala contigo muro arriba. Salta por las paredes y los árboles hasta llegar a tierra firme.

Rompe la puerta y sube con Ann por la columna. Déjala arriba para que coja una lanza y líbrate de los pterodáctilos que llegarán volando. Recoge de nuevo a Ann y llévala hasta el fuego que había detrás de la puerta que has derribado. Protégela de la horda de enemigos que aparecerá y súbela otra vez a lo alto de la columna con su lanza encendida para que pueda quemar las estacas que te impedían subir por la pared. Sigue a la chica y usa el tronco para acabar con los dinosaurios que te atacan. Levanta los escombros que bloquean el paso y rescata a Ann.

21. EL TRONCO

Ante la furia de Kong no podrás evitar caer del tronco al agua. Cuando recobres la conciencia, nada hasta llegar a la orilla y avanza un poco hacia la derecha.

22. LOS NATIVOS DE LA ISLA

Con Kong protege a Ann de los venatosaurus y derriba los puentes de los nativos. Levanta la columna y salta hacia el tronco con Ann





entre tus brazos. Avanza entre los enemigos, vuelve a tierra firme y sigue al siguiente tronco. Suelta a Ann para trepar. Después, recógela y continúa trepando y saltando hasta la columna.

23. SALVAR A ANN

Avanza hacia donde se halla Ann y baja por el sendero de la izquierda. Entre los arbustos verás lanzas para distraer a tiranosaurios mientras Ann abre la puerta. Luego, avanza con ella hasta dar con el resto del grupo.

24. LA CUEVA

En este nivel lo único que tienes que hacer es avanzar por la cueva, evitando las garras de Kong.

25. VENATOSAURUS

Avanza hasta donde veas una caja colgada, derríbala con una lanza y coge la escopeta y munición. Después acaba con los venatosaurus y sigue a Ann. Baja por la cueva hasta llegar a una valla, derríbala y atraviesa la cueva evitando los miriápodos. Al llegar al final, baja por la cascada de la derecha hasta la vasija de fuego (custodiada por cangrejos). Utiliza uno de los huesos para lanzar la llama hacia el lugar donde está Ann. Desde allí, podrás arrojar una lanza a la vasija del medio. Prende allí otra



lanza y sal de la cueva, sin olvidarte de encender la vasija que hay a la entrada. Vuelve donde esperaba el resto del grupo y quema los arbustos que bloquean la puerta. Sigue a Ann y atraviesa la cascada. Liquida a los enemigos que salgan a tu encuentro hasta llegar a una vasija con fuego. Arroja una lanza en llamas a la vegetación que hay debajo y deshazte de los enemigos que sobrevivan al incendio. Coge la palanca que hay clavada en el tablón y, cuando te hayas librado de los miriápodos, vuelve con Ann por debajo de las columnas. De regreso a la puerta, usa la palanca para abrir la puerta del final del nivel.

26. LA CIÉNAGA

Un poco más adelante, hallarás una caja con una escopeta y munición para acabar con los venasaurus. Captura una libélula con

superguías

una lanza para distraer a las arañas del camino y mientras, coge una lanza y préndela fuego. Con ella quema los arbustos y avanza con el grupo. Cúbreles mientras cruzan el río y luego nada hacia ellos. Avanza hasta el lugar donde te ataquen los pterodáctilos, dispárales y atraviesa la ciénaga protegiendo al grupo. Al llegar a tierra, coge munición. Rompe la valla y adéntrate en una cueva plagada de dinosaurios anfibios. Al salir completarás el nivel.

27. LLAMANDO A KONG
Corre hacia el avión y cuando aparezca el tiranosaurio, corre tras el resto del grupo para refugiarte entre las piedras. Sube por las escaleras de la derecha y protege a Ann del ataque. Pronto Kong acudirá en vuestra ayuda.



28. KONG AL RESCATE
Cuando Ann sea secuestrada, levanta los escombros que bloquean el paso y comienza a saltar y trepar (cuidándote de los dos pterodáctilos). Líbrate de nuevos escombros, recoge a Ann y vuelve a saltar. Con cuidado alcanza la isleta que hay en la lava y desde ahí a la pared. Ya en la cascada, suelta a Ann y haz frente a un nuevo grupo de V-Rex.

29. EL AVIÓN
Acaba con los dinosaurios que atacan a Jimmy y, tras abrir la puerta, sube por las escaleras de tu derecha. Aprovecha que los animales se están devorando unos a otros y dirígete hacia donde está Jimmy. Para llegar hasta él, derriba una valla de madera. A la derecha encontrarás un templete con una vasija encendida. Usa el fuego para quemar la maleza y acaba con los enemigos que habitan la zona. Acompaña a Jimmy al avión, a Jack de momento le toca quedarse.

30. HACIA LA GUARIDA
Avanza hasta la caja, derríbala con una lanza y hazte con la escopeta y la munición que hay en su interior, perfecta para abatir a pterodáctilos. Avanza escaleras arriba hasta encontrar una valla, échala abajo y continúa por ese camino. Al llegar al claro, elimina a los enemigos y baja las escaleras. A la derecha verás unas columnas y detrás una valla que esconde munición. A la izquierda, verás una construcción idéntica en la que tendrás que prender una lanza para quemar los arbustos. Así, se despejarán unas escaleras. Sube por ellas y liquida al pterodáctilo cercano para atraer a las arañas hacia la carroña y hacerte con la palanca necesaria para abrir la puerta. Tras ella, encontrarás una caja con munición de frente y un camino a la derecha que te lleva directo a la Guarida.



31. LA GUARIDA DE KONG
Avanza hasta la valla y derríbala, hazte con la escopeta y munición de la caja y utilízala frente a los pterodáctilos. Adéntrate en la Guarida y avanza por la cueva de la derecha hasta que veas a Ann y a Kong. Acércate sigilosamente, llama la atención de Ann con el botón de acción y trata de huir con ella.

32. LUCHA EN LA GUARIDA
La guarida está repleta de serpientes y, manejando a Kong, deberás acabar con todas. La manera más sencilla es utilizar como arma el cadáver de una de las grandes y machacar el botón de acción.

33. ¡LIBRES!
Ve con Ann hasta las cataratas y sube a la balsa.

34. PERSEGUIDOS POR KONG
Sigue a Ann esquivando a los dinosaurios. Utiliza las orugas como cebo y las lanzas en llamas como arma contra el pterodáctilo. Quema los arbustos que bloquean el camino y continúa hasta el final del nivel.

35. DAR LA VUELTA
Utiliza las lanzas para exterminar al dinosaurio que os ataca. Derriba el candil para quemar los arbustos y protege a Ann. Espera a que la flechas de los nativos quemen los arbustos y avanza mientras esquivas los ataques. Al llegar a la cueva, habrás completado el nivel.

36. DE VUELTA AL POBLADO
Sube las escaleras y derriba el candil de la derecha. Repite la operación con todos los candiles y vuelve al principio a por fuego para quemar los arbustos que queden. Quedará al descubierto un pasadizo que llevará a Ann directa a una trampa nativa.



37. LA CAPTURA DE KONG
Con Kong salta hacia la puerta para destrozarla y acaba con los nativos. Derriba la siguiente puerta y trepa la pared. Acaba con los nativos de todas las plataformas hasta llegar a la que está rodeada de madera. Regresa a la plataforma anterior, levanta las ruinas y destroza la valla. Acaba con los nativos y destroza la siguiente puerta. Salta hasta donde está ella, cógela y aléjate. Trepa por la columna, deja a la chica arriba para que queme las estacas que bloquean el paso y salta hacia la pared. Baja la cascada con Ann y avanza hasta que seas atacado.

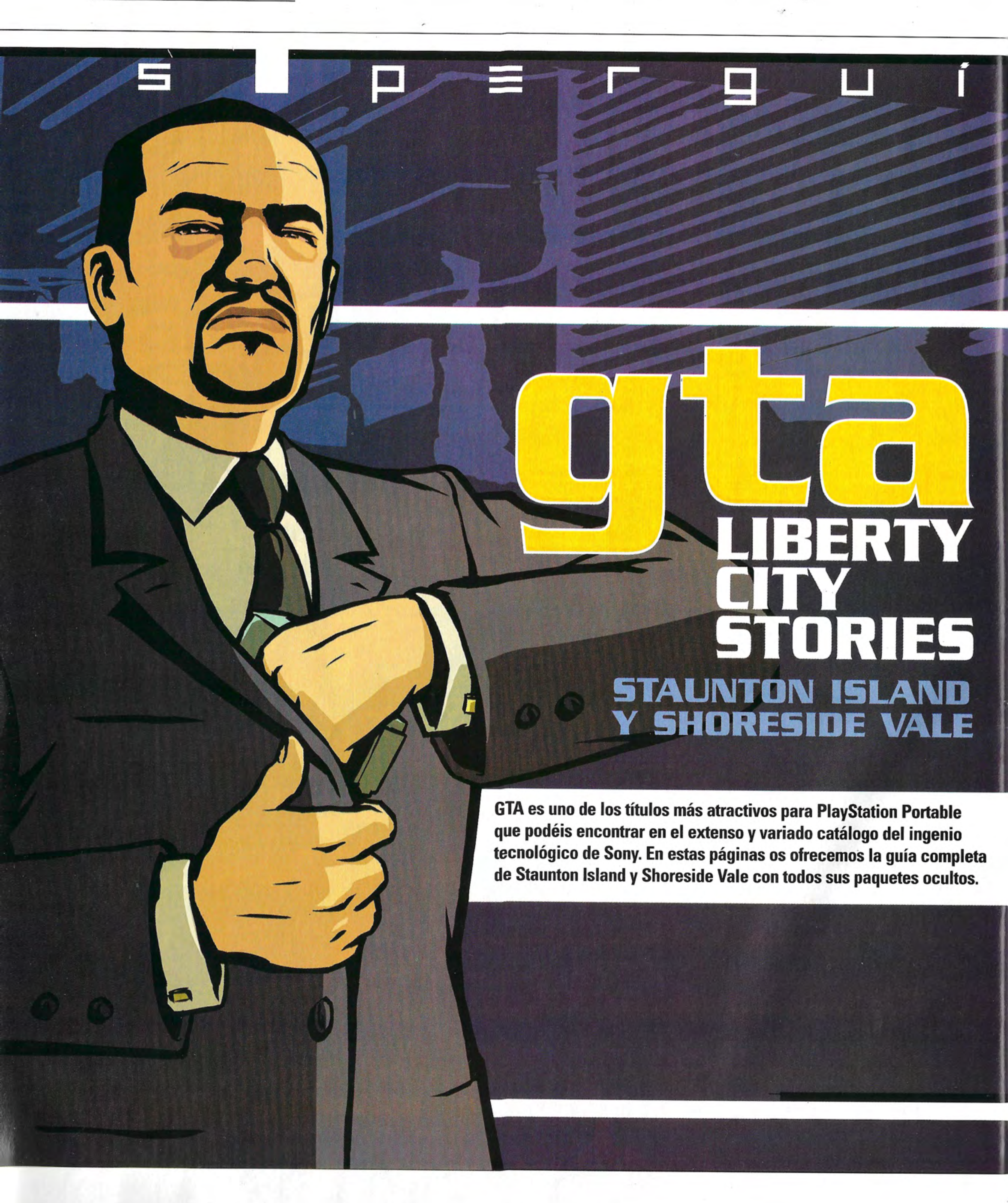
38. KONG HA CAÍDO
Alcanza a Denham y Ann donde yace el mono.

39. EN LAS CALLES DE NUEVA YORK
Pulsa repetidamente el botón de acción para escapar de los grilletes. Sigue de frente destrozando las verjas. Al llegar al túnel metálico, pulsa el botón de salto para saltar sobre el agujero. Utiliza el botón de agarre para coger los coches y utilizarlos como arma y continúa hasta llegar al autobús que corta el paso. Apártalo de tu camino y sigue avanzando. Cuando te encuentres con Ann, es hora de subir a...

40. EL EDIFICIO DEL EMPIRE STATE
Por mucho que trates de defenderte, King Kong acabará cayendo dando lugar al final del juego.



41. LA MUERTE DE KONG
Secuencia final del juego.



gta LIBERTY CITY STORIES

STAUNTON ISLAND Y SHORESIDE VALE

GTA es uno de los títulos más atractivos para PlayStation Portable que podéis encontrar en el extenso y variado catálogo del ingenio tecnológico de Sony. En estas páginas os ofrecemos la guía completa de Staunton Island y Shoreside Vale con todos sus paquetes ocultos.





GTA LIBERTY CITY STORIES

ISLA STAUNTON

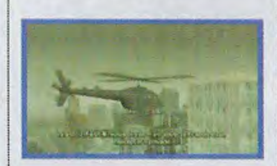
SALVATORE

MISIÓN 1: A WALK IN THE PARK
DESBLOQUEADA: Tras completar Drive Mr. Leone de Salvatore en Portland
DIFICULTAD: Fácil
PREMIO: 1500$
OTROS: Desbloqueas el Chándal

Parece ser que el alcalde R.C. Hole le estorba a Salvatore. Tendrás que encargarte de él mientras esté corriendo en el parque. Evidentemente no irá solo. Si te ven entrar en el parque armado, te dispararán y el alcalde huirá. Tampoco entres en coche.
Lo más rápido aquí es esperar en uno de los laterales del parque a que el alcalde pase lo más cerca posible. En ese momento, entra con un coche rápido o una PCJ-600 y acaba con el alcalde y sus guardaespaldas. Tras liquidar al alcalde, éste dejará caer un teléfono móvil. Llévaselo a Salvatore para completar la misión.

MISIÓN 2: MAKING TONI
DESBLOQUEADA: Tras completar «A Wak In The Park» de Salvatore
DIFICULTAD: Ninguna
PREMIO: 2000$

Esta misión no tiene ninguna complicación. Vendrán a buscarte y tendrás que conducir hasta la marca amarilla del mapa. Eso es todo. Cuando acabe la escena, habrá terminado la misión y recibirás tus 2000$.





DONALD LOVE

Localización: Aparece cuando has completado las dos primeras misiones de Salvatore en la isla Staunton. Aparece como una «D» en el mapa.

MISIÓN 1: THE MORGUE PARTY CANDIDATE
DESBLOQUEADA: Tras completar «Making Toni» de Salvatore
DIFICULTAD: Fácil
PREMIO: 1000$

Tendrás que robar un coche fúnebre y llevarlo hasta el garaje de Donald.
Sigue la marca azul en tu mapa y cuando des con el coche, embístelo un par de veces para que el conductor se asuste y huya. Cuando te subas al coche, habrán dado el aviso y tendrás tres estrellas de búsqueda. Lleva el coche a Pay 'n' Spray y luego llévalo al garaje de Donald. Cuando el coche esté aparcado en el garaje habrás completado la misión.

MISIÓN 2: STEERING THE VOTE
DESBLOQUEADA: Tras completar «The Morgue Party Candidate» de Donald
DIFICULTAD: Fácil
PREMIO: 1500$

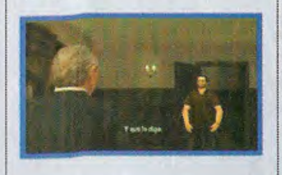
Hay que hacer campaña para Donald. Sube a la furgoneta que te ha preparado y sal en busca de los puntos amarillos en tu mapa. Tendrás que pasar por cinco en total, pero ojo, cuando hayas pasado por dos, la oposición sacará sus furgonetas para hacer lo mismo. Además, podrán quitarte los puntos por los que ya hayas pasado. Tienes que ser rápido.
Cuando hayas conseguido cinco, tendrás que hacerte cargo de las dos furgonetas de O'Donovan. Localízalas buscando los puntos rojos en tu mapa y cuando des con ellas, bastará con unos empujones para dejarlas fuera de juego. Si tienes una ametralladora, también las puedes abatir a tiros.
La misión terminará cuando te hayas encargado de las dos furgonetas de O'Donovan.

MISIÓN 3: CAM-PAIN
DESBLOQUEADA : Tras completar «Steering The Vote» de Donald
PREMIO: 1500$
DIFICULTAD: Fácil

¡De nuevo tienes que hacer campaña! Pero esta vez tendrás un límite de tiempo. Debes ver a tres grupos de militantes de O'Donnovan y encargarte de ellos en aproximádamente cinco horas. Sigue las marcas rojas en tu mapa para localizarlos.

MISIÓN 4: FRIGGIN' THE RIGGIN?
DESBLOQUEADA: Tras acabar «Cam-Pain» de Donald
PREMIO: 1500$
DIFICULTAD: Fácil

Ve a la tienda de Casidy a por un lanzallamas. Esta vez te saldrá gratis. Una vez armado, sigue tu mapa para localizar el almacén donde O'Donnovan tiene toda su maquinaria y las papeletas. Destruye todas las imprentas y las papeletas a golpe de lanzallamas. Cuando te quedes sin «gasolina», vuelve a la tienda de Casidy a por otro lanzallamas. Tranquilo, también te saldrá gratis.
Cuando acabes con todo el almacén, dos furgonetas de los Forelli huirán. Tendrás que destruirlas antes de que escapen. Coge la moto que hay en la entrada del almacén, encuentra las dos furgonetas y acaba con ellas para completar la misión.



MISIÓN 5: LOVE & BULLETS
DESBLOQUEADA: Tras completar «Friggin' The Riggin» de Donald
PREMIO: 2000$
DIFICULTAD: Normal

Al recuperar el control de Toni te encontrarás que estás rodeado de francotiradores. Coge el rifle del maletero de la limusina y sin moverte acaba rápidamente con todos los tiradores.
Tras liquidarlos vuelve a subir a la limusina y lleva a Donald a su edificio. Por el camino, una furgoneta de los Forelli comenzará a



embestirte y dispararte.
Bájate de la limusina y termina con el Forelli que te dispara desde la parte de atrás de la furgoneta. Súbete de nuevo a la limusina y trata de llegar al edificio de Donald para completar la misión.

MISIÓN 6: COUNTERFEIT COUNT
DESBLOQUEADA: Tras completar «Love & Bullets» de Donald
PREMIO: 2500$
DIFICULTAD: Fácil

En esta misión te vendrá bien un coche rápido o una PCJ-600. Consigue cualquiera de las dos cosas y sigue la marca azul en tu mapa para localizar la furgoneta de reparto. En cada parada un tipo se subirá a la furgoneta, cogerá un paquete, saldrá y se subirá a su coche. Intenta interceptarle antes de que se suba a su coche y «quítale» el paquete. ¡Hazlo rápido! Si se te escapa el repartidor perderás la entrega. Hay cuatro entregas y tienes que conseguir como mínimo tres de ellas para completar la misión.

SALVATORE

MISIÓN 3: CAUGHT IN THE ACT
DESBLOQUEADA: Tras completar «Counterfit Count» de Donald



PREMIO: 2000$
DIFICULTAD: Normal
Esta misión es cuestión de puntería. Subirás a un bote con Salvatore y un «invitado». Tendrás que deshacerte de las oleadas de hombres y lanchas motoras del Servicio Secreto. Para acabar rápidamente con las motoras, en vez de disparar a sus ocupantes, dispara directamente sobre la lancha para que salten por los aires. Por último aparecerá un helicóptero con cuatro hombres a bordo. Destrúyelo para completar la misión.

MISIÓN 4: SEARCH AND RESCUE
DESBLOQUEADA: Tras completar «Caught In The Act» de Salvatore
PREMIO: 2000$
DIFICULTAD: Difícil
Salvatore se ha metido en un lío. Ve a buscarle con la limusina blindada. Sabrás donde encontrarla siguiendo tu mapa. Tampoco te vendría mal algo de armadura y una buena cantidad de balas de M4 o SMG, y el rifle de francotirador. Una vez provisto, sigue tu mapa para dar con Salvatore.
Llegarás a un callejón en el que te obligan a seguir a pie, así que bájate y avanza hacia el callejón donde te estarán esperando.
Ármate con el rifle de francotirador y ábrete paso a distancia hasta que tengas que doblar una esquina hacia la izquierda. Cambia a la M4 o el SMG y deshazte de los dos



matones que acorralan a Salvatore. Acércate a él y te pedirá que le saques de ahí. Para volver tendrás que abrirte paso de la misma forma que para entrar. Sube en la limusina y lleva a Salvatore a su piso franco para completar esta misión.

LEON MCAFFREY
Localización: En el muelle que está justo al lado de una de las tuberías de servicio. Está marcado con una «R» en tu mapa.

MISIÓN 1: SAYONARA SINDACCOS
DESBLOQUEADA: Tras completar «Search And Rescue» de Salvatore
PREMIO: 1500$
DIFICULTAD: Normal
Sube al coche de Leon y ve a la caza de los Sindacco. Al llegar, Leon te dará una M4 y tendrás que acabar con unos pocos matones. Mantén la distancia, acaba con ellos y vuelve al coche. En cuanto subas comenzará otra persecución en la que tendrás que deshacerte de las oleadas de motos y coches. Dispárales al motor para acabar rápidamente con ellos. De nuevo, la misión terminará cuando destruyas el helicóptero.

MISIÓN 2: THE WHOLE '9 YARDIES'
DESBLOQUEADA: Tras completar «Sayonara Sindaccos» de McAffrey
PREMIO: 2000$
DIFICULTAD: Fácil
Misión fácil. Ve donde se reúnen los «Yardies» y roba una de sus motos. Comenzarán a perseguirte. Condúceles hasta la marca amarilla de tu mapa y una vez allí, después de la secuencia, acaba con ellos para completar la misión.

MISIÓN 3: CRAZY «69»
DESBLOQUEADA: Tras completar «The Whole '9 Yardies'» de McAffrey
PREMIO: 2000$
DIFICULTAD: Fácil
Al más puro estilo Tarantino, tendrás que acabar con 20 Forelli a golpe de katana.
Tan pronto acabe la secuencia con Leon, súbete a la «sanchez» que queda cerca y dirígete al parque que está en mitad de la isla. Se halla marcado en rojo en tu mapa. ¡Sé rápido! Tienes un límite de tiempo de unos cuatro minutos para acabar con todos.
Cuando hayas terminado con veinte habrás completado la misión.

MISIÓN 4:
NIGHT OF THE LIVID DREADS
DESBLOQUEADA: Tras completar «Crazy "69"» de McAffrey
PREMIO: 2000$
DIFICULTAD: Fácil
¡Echa un cable a los «Yardies» que estén en apuros! Sigue la marca en tu mapa para llegar a un callejón que está justo al lado de la tienda de armas. Tendrás que deshacerte de un gran número de Sindaccos y llevar al grupo de «Yardies» hasta la ambulancia para completar la misión.

SALVATORE

MISIÓN 5: TAKING THE PEACE
DESBLOQUEADA: Tras completar «Night Of The Livid Dreads» de McAffrey
PREMIO: 2500$
DIFICULTAD: Fácil
Esta misión es muy sencilla. Tendrás que localizar una furgoneta en el parking del hospital. Esta marcado en azul en tu mapa. Al subirte a ella tomarás control del coche de Forelli. Espera a que éste se acerque un poco al punto de reunión y pulsa el botón «X»



para empezar a controlar el coche. Ahora, con el coche de Forelli, ve al punto de reunión (marcado en tu mapa con varios puntos rojos) y acaba con todos los Sindacco para completar la misión. Basta con que les des un empujón con el coche para matarlos.

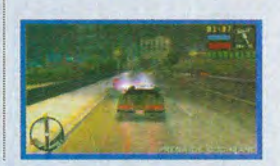
MISIÓN 6: SHOOT THE MESSENGER
DESBLOQUEADA: Tras completar «Taking The Peace» de Salvatore
PREMIO: 3000$
DIFICULTAD: Fácil
Cuando recuperes el control de Toni, ve directamente al muelle a coger el bote que Sal te ha pre-



parado. Está marcado en azul en tu mapa. Una vez en el bote tendrás que deshacerte del tipo que va a reunirse con Franco Forelli. Puedes matarle a él directamente o hacer que su bote explote. En cualquier caso, completarás la misión cuando el mensajero descanse con los peces.

LEON MCAFFREY

MISIÓN 5: MUNITIONS DUMP
DESBLOQUEADA: Tras completar «Shoot The Messenger» de Salvatore
PREMIO: 2500$
DIFICULTAD: Normal
Antes de empezar esta misión, pásate por el local de Phil Cassidy y hazte con un lanzacohetes. Está marcado en tu mapa con una bandera de EE.UU. Cuando lo tengas ve a hablar con McAffrey.
Tras recuperar el control de Toni tendrás que montar en la «sanchez» e ir en busca de los camiones antes de que lleguen a su destino. Sigue los puntos rojos en tu mapa. Cuando des con uno, adelántalo lo suficiente como para que te de tiempo a bajar de la moto y lanzarle un cohete. Esto hará que el camión explote antes de que puedan llamar a los refuerzos. Repite la misma operación con el camión que queda para com-





pletar la misión.
Si no tuvieras dinero para comprar un lanzacohetes, también puedes destruir los camiones a golpe de SMG o M4. De esta forma es más complicado y los refuerzos se te echarán encima dificultando un poco más tu tarea.

CONFESIONARIO

Localización: En la iglesia de Bedfor Point. Está marcado en el mapa con una campanita amarilla.

MISIÓN 1: L.C. CONFIDENTIAL
DESBLOQUEADA: Tras completar «Making Toni» de Salvatore
PREMIO: 1500$
DIFICULTAD: Normal

Tras recuperar el control de Toni, ve a la marca azul de tu mapa. Tendrás que hacerte con el coche del FBI que está allí aparcado, y con él dirigirte al punto de reunión (ahora marcado en amarillo). Un tipo se subirá a tu coche pero no te reconocerá y saldrá corriendo. Acaba con él, recoge el informe y llévalo a Liberty Tree para completar la misión.



MISIÓN 2:
THE PASSION OF THE HEIST
DESBLOQUEADA: Tras completar «L.C. Confidential» del confesionario
PREMIO: 1500$
DIFICULTAD: Normal

Antes de comenzar esta misión, te vendría bien que consiguieras un lanzacohetes. Después, sigue tu mapa para localizar al tipo de los diamantes. Cuando llegues tendrás que acabar con él, con unos



cuantos de sus sicarios y con un helicóptero. Para el helicóptero utiliza el lanzacohetes. Te bastará con un disparo.
Cuando te hayas encargado de todos, recoge el maletín, pásate por Pay 'n' Spray y ve a Liberty Tree para completar la misión.

MISIÓN 3: KARMAGEDDON
DESBLOQUEADA: Tras completar «The Passion Of The Heist» del confesionario
PREMIO: 1500$
DIFICULTAD: Fácil

Esta misión es relativamente sencilla. Tendrás que robar el coche de bomberos y hacer tantos destrozos como puedas. Arrasa coches, hazlos volcar, saltar, atropella peatones, etc. Causa el mayor daño posible en cuatro minutos de tiempo. Cuando la barra azul de la derecha esté llena, tendrás que destruir el coche de bomberos. Hazlo volcar o bájate y lánzale dos cohetes. Cuando te hayas encargado del camión habrás completado la misión.

MISIÓN 4: FALSE IDOLS
DESBLOQUEADA: Tras completar «Karmageddon» del confesionario
PREMIO: 1500$
DIFICULTAD: Fácil

De nuevo, para esta misión te vendrá bien el lanzacohetes. Consigue uno si no lo tienes todavía y ve en busca de los tres objetivos rojos de tu mapa. La limusina, el «Patriot» y el helicóptero en algún momento tendrán que pasar cerca del parque de Staunton. Quédate por las proximidades y te será más sencillo encontrarlos. Usa el lanzacohetes para acabar rápidamente con ellos y vuelve a la iglesia para terminar la misión.

DONALD LOVE

MISIÓN 7: LOVE ON THE ROCKS
DESBLOQUEADA: Tras completar «False Idols» del confesionario
PREMIO: Nada
DIFICULAD: Difícil
OTROS: Desbloqueas el modo «Batalla Wi-Fi»

Desbloqueas isla «Shoreside Vale». Antes de comenzar, hazte con un buen arsenal (AK y lanzacohetes) y armadura. Luego ve a ver al contacto, te dirá que las pruebas están en una furgoneta no muy lejos de allí. Eso sí, tendrás que abrirte paso para llegar hasta ella.

Cuando te acerques a la entrada del muelle, abrirán fuego contra ti. Bájate del coche y usa el rifle para abatir a los sicarios a distancia. A medida que vayan cayendo, irán apareciendo más. Sírvete de los contenedores y los remolques para cubrirte y utiliza el lanzacohetes para deshacerte de un disparo del coche repleto de matones.
Cuando consigas llegar hasta la furgoneta tendrás que llevarla al garaje de Donald. Por el camino puede que encuentres resistencia. Si es así, baja de la furgoneta, ponte a cubierto y utiliza el lanzacohetes para deshacerte



de los coches.
Si has acumulado muchas estrellas de búsqueda durante la misión, lleva la furgoneta a Pay 'n' Spray para poder llegar sano y salvo al garaje de Donald.
Una vez allí, y después de observar la secuencia, habrás completado la misión y desbloqueado la isla «Shoreside Vale».

ISLA SHORESIDE VALE

SALVATORE LEONE

Localización: En Pike Creek, en la comisaría de policía. Está marcado con una «S» en tu mapa.

MISIÓN 1: ROUGH JUSTICE
DESBLOQUEADA: Tras llegar a la Isla Shoreside Vale
DIFICULTAD: Fácil
PREMIO: 2500$

Antes de comenzar tendrás que cambiarte de ropa para poder entrar en la comisaría. Ve a la tienda de Mr.Benz marcada con una camiseta azul en tu mapa. Cámbiate de ropa y vuelve a la comisaría. Después de hablar con Sal, tendrás que ir a recoger a los



«Hoods». Sigue la marca azul en tu mapa. Es aconsejable coger su furgoneta. Así todos podrán ir contigo para echarte una mano. También tienes disponible una Uzzi y un ítem de armadura.
Ahora localiza a los Forelli siguiendo las marcas rojas en tu mapa. Tendrás que embestir uno de sus coches para llamar su atención y hacerles salir de sus agujeros, y así poder acabar con ellos.
Repite estos pasos con el otro grupo para completar la misión.

MISIÓN 2: DEAD RECKONING
DESBLOQUEADA: Tras completar «Rouge Justice» de Salvatore
DIFICULTAD: Fácil
PREMIO: 3000$

Para esta misión te hará falta un lanzacohetes. Hazte con uno, y tras hablar con Sal, sigue la marca amarilla en tu mapa para localizar el bote de Paulie Sindacco. Al acercarte te reconocerá y tratará de huir. Afortunadamente el bote no es muy rápido, así que adelántate un poco y dispárale con el lanzacohetes. Un acierto será suficiente para completar la misión.

MISIÓN 3: SHOGUN SHOWDOWN
DESBLOQUEADA: Tras completar «Dead Reckoning» de Salvatore

DIFICULTAD: Fácil
PREMIO: 3000$

Se rumorea que los Yakuza tienen nuevo arsenal. Ve a investigar. Sigue la marca amarilla de tu mapa para llegar hasta los Yakuza. Tendrás que volver a «Staunton Island». Una vez allí, entra «a la fuerza» en el recinto y róbales el tanque.



Este monstruo lleva armadura pesada, por lo que podrás divertirte un rato destrozándolo todo o ir directamente a destruirlo para completar la misión. Para machacar el tanque, húndelo en el agua o ponle una bomba en el garaje de 8'Ball (marcado en tu mapa con una bombita).

TOSHIKO KASEN

Localización: Isla Staunton. En los apartamentos cerca del casino «Big Shot». Está marcado con una «T» en tu mapa.

MISIÓN 1:
MORE DEADLY THAN THE MALE
DESBLOQUEADA: Tras completar «Shogun ShowdOwn» de Salvatore
DIFICULTAD: Normal
PREMIO: 2000$

Para esta misión te vendrá bien tener mucha munición del rifle de francotirador.

Tras hablar con Toshiko, ve al muelle siguiendo la marca roja en tu mapa. Estará fuertemente custodiado por los Yakuza, así que intenta mantenerte a distancia usando el rifle de francotirador. Ve abriéndote paso hasta el muelle, y cuando estés abajo del todo, encárgate de las lanchas que tienen una flecha roja. Si no tienes munición para el lanzacohetes, puedes coger el que hay en el muelle sobre unas cajas. También hallarás armadura detrás de unas rocas.

Ahora hazte con la lancha que tiene la flecha azul y llévala hasta el punto de encuentro siguiendo la señal amarilla en el mapa. Por el camino



encontrarás algo de resistencia Yakuza. Puedes deshacerte de los botes enemigos o bien ir directamente al punto de encuentro. Cuando hayas entregado la mercancía habrás completado la misión.

MISIÓN 2: CASH CLASH
DESBLOQUEADA: Tras completar «More Deadly than the Male» de Toshiko
DIFICULTAD: Fácil
PREMIO: 3000$

Para completar esta misión bastará con que destruyas los tres furgones blindados que salen del casino del marido de Toshiko.

Localízalos siguiendo las marcas rojas en tu mapa y destrúyelos a golpe de lanzacohetes. Un impacto por furgón bastará.



MISIÓN 3: A DATE WITH DEATH
DESBLOQUEADA: Tras completar «Cash Clash» de Toshiko
DIFICULTAD: Normal
PREMIO: 2000$

Toshiko quiere ir a la ópera. Recoge su limusina (está a la derecha de su edificio), recoge a Toshiko y ve a Mr. Benz a por tu traje. Mr.Benz está marcado en el mapa con un icono de una camiseta.

Una vez tengas la ropa adecuada vuelve a subir a la limusina y sigue la marca amarilla de tu mapa para llegar hasta la ópera. Ve todo lo rápido que puedas pues tienes un límite de unos 3 minutos. Cuando llegues, los Yakuzas os descubrirán y tratarán de mataros. Acaba con ellos y lleva a Toshiko de vuelta a su apartamento para completar la misión.

Durante el camino de vuelta encontrarás algo de resistencia, tanto de Yakuza como de la Policía. Trata de volver lo más rápido posible.

MISIÓN 4: CASH IN KAZUKI'S CHIPS
DESBLOQUEADA: Tras completar «A Date With Death» de Toshiko
DIFICULTAD: Difícil
PREMIO: 4000$

Es hora de acabar con el



marido de Toshiko. Ve a su encuentro siguiendo la marca roja en tu mapa. Cuando llegues, un par de coches de los Yakuza aparecerán y tratarán de matarte. Acaba con ellos y sigue al helicóptero hasta el casino.

El casino estará muy bien defendido, así que asegúrate de ir bien armado y protegido.

Kazuki está en la azotea, ve a las escaleras del lateral del edificio para llegar hasta arriba. Sube poco a poco y trata de mantener la distancia usando el rifle de francotirador. Para las distancias cortas emplea la recortada.

Una vez arriba, Kazuki te retará a un combate de uno contra uno, pero cuando haya recibido el suficiente daño llamará a sus hombres para que le ayuden a salir sano y salvo de la situación.

Acaba rápidamente con ellos y por último mata a Kazuki.

Para completar la misión tendrás que llevarle la katana de Kazuki a Toshiko.

DONALD LOVE

Localización: En distintos lugares de Shoreside Vale. Esta marcado con una «D» en tu mapa.

MISIÓN 1: PANLANTIC LAND GRAB
OBTENIDA: Tras completar «Dead Reckoning» de Salvatore
DIFICULTAD: Fácil
PREMIO: 3000$

Ve al aeropuerto siguiendo la marca amarilla en tu mapa. Cuando llegues, verás como Avery Carrington sale de la terminal y se marcha en su coche. Tendrás que seguirle y hacer que se baje, pero sin llegar a destruir totalmente el coche. Cuando Avery baje, mátale y quítale el maletín. Lleva a Donald al centro de acogida para completar la misión.

MISIÓN 2: STOP THE PRESS
DESBLOQUEADA: Tras completar «Panlantic Land Grab»de Donald
DIFICULTAD: Normal
PREMIO: 2000$

Un fotógrafo te ha «retratado» cargándose a Avery Carrington. Ve a buscarlo a la iglesia de Staunton Island. Sigue la marca amarilla en tu mapa para localizarle. Cuando des con él tendrás que apuntarle con tu arma (mantén el botón «R» presionado) para que «cante». Te dirá que el carrete está en su garaje y tendrás que ir a buscarlo. En el garaje, y tras





GTA LIBERTY CITY STORIES

hacerte con la cámara, el fotógrafo escapará.
Síguele y acaba con él para completar la misión.

MISIÓN 3: MORGUE PARTY RESURRECTION



DESBLOQUEADA: Tras completar «Stop The pPess» de Donald
DIFICULTAD: Normal
PREMIO: 2000$
Tienes que reunir los cadáveres de Avery Carrington y Ned Burner en un hangar del aeropuerto. Primero ve a por Avery. Es la marca azul que está en Shoreside Vale. Cuando localices la ambulancia que lleva el cuerpo, párate delante cerrando su paso y hazte con ella para llevarla al aeropuerto (indicado con una marca amarilla en tu mapa). Después ve a por la marca azul de Staunton Island. Es un coche fúnebre que está justo delante de la iglesia de la misión anterior. También tendrás que robarlo y llevarlo al hangar.
Ve ligero, pues toda la misión tiene un límite de tiempo de unos 6 minutos. Completarás la misión cuando hayas conseguido reunir los dos cadáveres.

MISIÓN 4:
NO MONEY, MO' PROBLEMS
DESBLOQUEADA: Tras completar «Morgue Party Resurrection», Donald debería llamarte al móvil
DIFICULTAD: Nula
PREMIO: -15.000$ (aproximadamente)
Esta misión no es más que una secuencia en la que te «despluman». Tendrás que ir a ver a 8 Ball y pagarle unos «petardos» en nombre de Donald.
En cuanto estén listos, 8 Ball te llamará para que vayas a recogerlos y comenzar con la siguiente misión.

MISIÓN 5:
BRINGING THE HOUSE DOWN
DESBLOQUEADA: Tras completar «No Money, No' Problems» de Donald
DIFICULTAD: Difícil
PREMIO: 5000$
Monta en la furgoneta de 8 Ball y sigue la marca amarilla en tu mapa para llegar hasta las entradas a los túneles de Staunton.
Cuidado con la barra de daño de la furgoneta. Si se llena, reventará.
Entra en los túneles esquivando a los Forelli y ve persiguiendo los puntos amarillos hasta acceder a la zona del metro en obras.
Tendrás que colocar unos



cuantos explosivos sin dejar ningún testigo; sal y si aparece alguien, acaba con él.
Tras poner el primer explosivo, aparecerá una cuenta atrás de 3 minutos. Tendrás que ser rápido con el resto.
En cuanto estén todos colocados, podrás escapar por la salida del metro. Te hará falta un coche para abrir las verjas.
Habrás completado la misión cuando hayas conseguido escapar con vida.

MISIÓN 6: LOVE ON THE RUN
DESBLOQUEADA: Tras completar «Bringin The House down» de Donald
DIFICULTAD: Difícil
PREMIO: 6000$
Los Colombianos vienen a por Donald. Tendrás que llevarle al aeropuerto, pero no sin antes convertir el jardín de la casa de Donald en un campo de batalla.
Comenzarán a llegar oleadas de Colombianos a pie y en coche. Refúgiate en el garaje junto a Donald y sal para disparar puntualmente. Así no te dispararán todos a la vez y será mas



sencillo controlarlos. Para los coches, lo más eficaz es el lanzacohetes. Para el resto, con una M4 o una Uzzi bien cargadas tendrás suficiente. Cuando hayas terminado con todos, hazte con un vehículo y lleva a Donald al aeropuerto para que pueda escapar de Liberty City.

SALVATORE LEONE

MISIÓN 4:
THE SHORESIDE REDEMPTION
DESBLOQUEADA: Tras completar «Love On The Run» de Donald
DIFICULTAD: Difícil
PREMIO: 4000$
Escolta a Salvatore hasta el



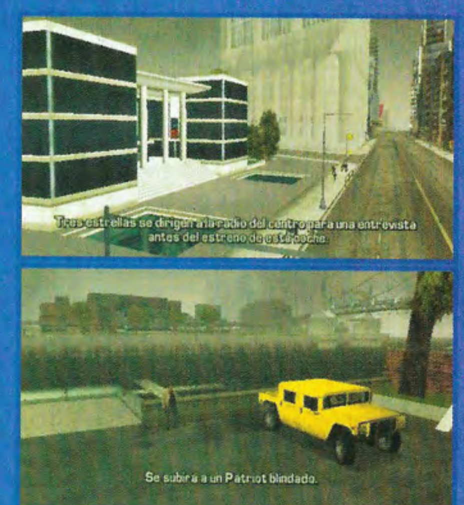
juzgado de Staunton Island. Por el camino encontrarás muchísima resistencia. Habrá varios coches que embestirán el furgón de Salvatore y varios controles en carretera. La mejor estrategia es circular un poco por delante de la furgoneta para tener tiempo de embestir los bloqueos. Céntrate en esto principalmente, ya que será lo que más daño cause al furgón. Completarás la misión cuando Salvatore llegue a los juzgados sano y salvo.

MISIÓN 5: THE SICILLIAN GAMBIT
OBTENIDA: Tras completar «The Shoreside Redemption» de Salvatore
DIFICULTAD: Difícil
PREMIO: 500.000$
Ahora Salvatore está en su mansión de Portland. Ve allí para comenzar la última misión.
Sal necesita que el Alcalde de Staunton Island retire los cargos que hay contra él, así que tendrás que llevarle al ayuntamiento de Staunton Island. Al llegar, un grupo de cuatro Sicilianos te estarán esperando. Acaba con ellos. Sal te dirá que se han llevado al Alcalde.
Para dar con él, sigue la marca amarilla en tu mapa hasta el muelle. Allí, acaba con el siciliano que custodia el bote y hazte con él. Mientras Sal conduce hacia el faro, tu tendrás que encargarte de un buen número de botes y de un helicóptero. No dejes que se te acerquen demasiado para no sufrir daños, y recuerda que para afinar tu puntería tienes que mantener el botón «L» presionado. Cuando llegues al faro, tendrás que abrirte paso hasta la parte de arriba. Pon especial atención al siciliano que esta parapetado detrás de unas cajas después del primer tramo de escaleras. ¡Va armado con un M4!
La mejor estrategia para acabar con él es mantener la distancia y lanzarle granadas desde detrás de la verja, un poco antes de que terminen las escaleras. Ahí no te alcanzará. Cuando llegues a la parte de arriba tendrás que destruir el helicóptero en el que Massimo trata de escapar. Tres impactos del lanzacohetes servirán.

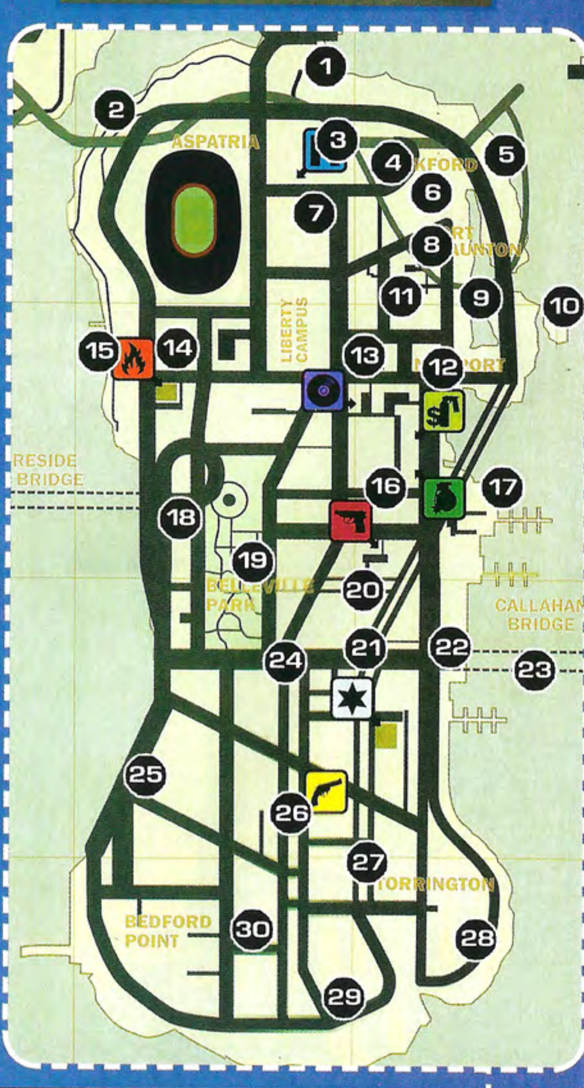


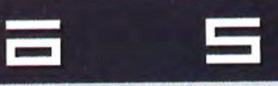
Si está muy alejado puedes usar el disparo de precisión del M4 (pulsa «abajo» en el pad). Habrás completado la misión cuando hayas derribado el helicóptero.

PAQUETES OCULTOS STAUNTON ISLAND



1.- En el puerto entre la caseta y un tráiler.
2.- Detrás de una rampa de hierba.
3.- En la entrada de un túnel detrás del hospital. Está rodeado por una valla azul.
4.- En el parking del hospital. En una jardinera.
5.- Pasada la zona de hierba, en las rocas, muy cerca del agua.
6.- Cerca de la entrada al parking del hospital hay un muro con forma de «L». Está justo detrás.
7.- En la estación del metro Liberty Campus.
8.- En el callejón, detrás de la señal. Necesitarás una ambulancia para subir.
9.- Acércate al borde sin caerte al agua y mira hacia abajo. Deberías verlo.
10.- Sobre una roca. Necesitarás un bote para llegar.
11.- Detrás de un contenedor verde.
12.- En la azotea del Staunton Café.
13.- En el edificio en ruinas. Sólo disponible después de la misión «Bringin down the House».
14.- Al lado de un árbol cerca del parking al Sur del estadio.
15.- Al lado de la tubería, muy cerca del punto de reunión con Leon McAffrey.
16.- Cerca de Pay'n' Spray y 8 Ball's, entre unos contenedores verdes.
17.- Detrás del soporte del puente.
18.- Está justo antes del puente que lleva a Shoreside Vale, cuando la carretera empieza a subir. Acércate al borde y mira hacia abajo. Deberías verlo. Para llegar hasta ahí puedes saltar usando una «Sanchez», una «PCJ-600» y mucha puntería.
19.- Detrás del monumento en Belleville Park.
20.- En el alféizar de la entrada del edificio. Necesitarás una ambulancia o Patriot para llegar al borde del cemento y subir.
21.- Hazte con una moto para coger este paquete. Súbete a la mediana y avanza con cuidado para llegar hasta dicho paquete oculto.
22.- Debajo del puente, al Norte de un contenedor rojo.
23.- En el puente Callahan, en dirección Portland a Staunton, en el carril de la izquierda, en un hueco justo al pasar la rampa que da a Staunton.
24.- En la primera jardinera nada más dejar el puente Callahan.
25.- En la esquina Suroeste del cementerio.
26.- En el piso de arriba de la tienda de armas de Phil.
27.- Al lado de un árbol.
28.- Detrás del casino, al lado de una de las luces.
29.- En un pasillo cerca de la estatua.
30.- Sube las escaleras blancas que están delante de este edificio. El paquete está en frente de una puerta que está detrás de un pilar.

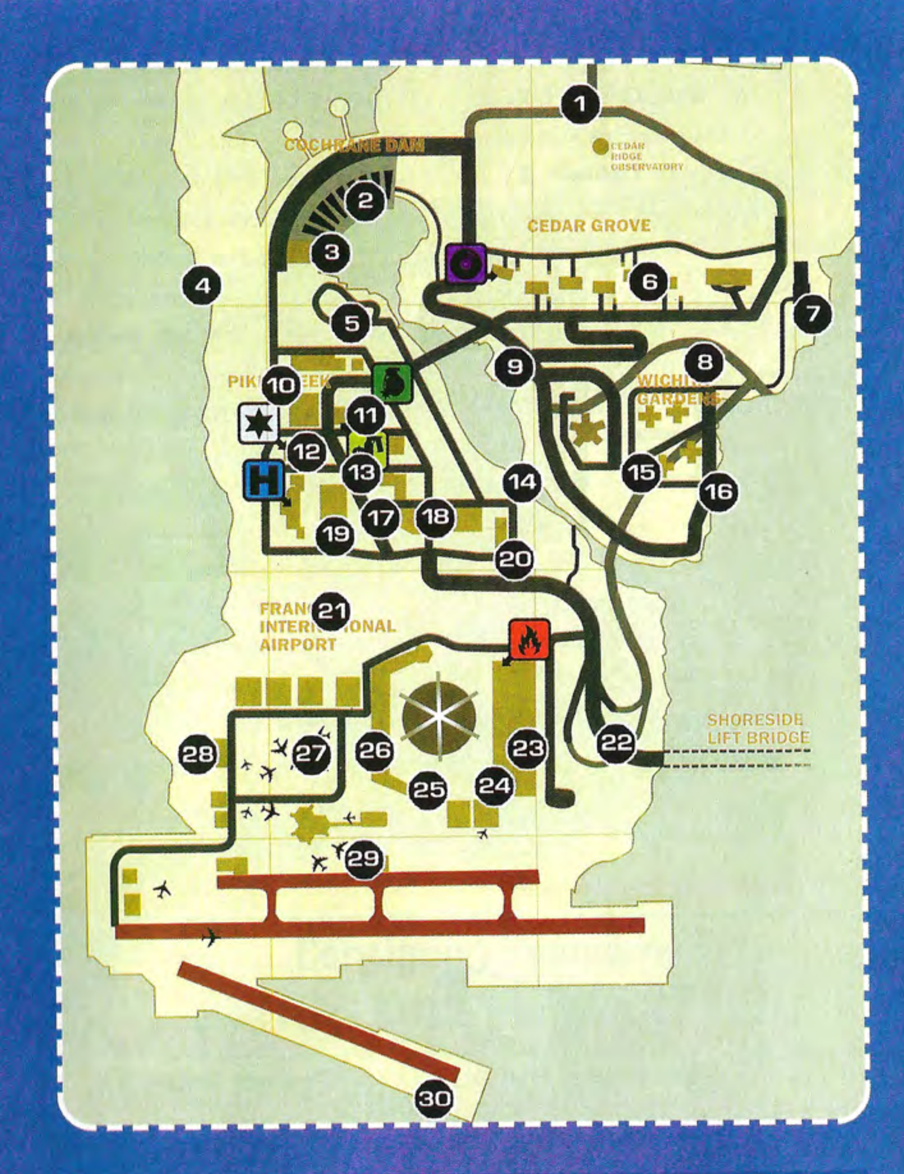






PAQUETES OCULTOS SHORESIDE VALE

1.- En el túnel, justo antes de las barreras.
2.- Sube por la rampa y déjate caer al otro lado.
3.- En un lateral del edificio.
4.- En el borde de la colina.
5.- Detrás de unas rocas.
6.- Al lado de la casa.
7.- Ve al Sureste desde la zona de tierra. El paquete está cerca del agua.
8.- Detrás de los jardines.
9.- Detrás de la esquina de la carretera, cerca del agua.
10.- Entre el muro y la maquinaria.
11.- Cerca de Pay 'n' Spray, cercado por unas vallas metálicas.
12.- En el garaje Nº2. Usa la rampa que está detrás de la comisaría para llegar a la azotea y dejarte caer por el otro lado.
13.- En la zona de hierba alta, cerca de las escaleras.
14.- Bajando hasta el borde del agua.
15.- Detrás del portal del edificio de apartamentos.
16.- De nuevo, bajando hasta el borde del agua.
17.- Cerca del contenedor verde.
18.- Sube las escaleras hasta la azotea. El paquete lo encontrarás cerca de la rampa.
19.- En la azotea del edificio que está detrás del hospital. Usa una ambulancia detrás del hospital para llegar al muro y saltar hasta la azotea.
20.- Detrás de los carteles que están en el camino de tierra que da al puente roto.
21.- Entre los árboles, cerca de los hangares.
22.- Detrás de las entradas a los túneles, debajo del puente.
23.- Usa la rampa para subirte a la repisa cerca del aeropuerto. El paquete está detras de los carteles.
24.- Usa una PCJ - 600 para saltar desde la rampa sobre los contenedores.
25.- En el alfeizar al Suroeste del edificio circular del aeropuerto.
26.- Detrás de una señal, al lado de la terminal.
27.- En el ala del avión. Usa una moto para saltar desde las escaleras.
28.- Detrás del hangar.
29.- Entre dos rampas blancas y amarillas.
30.- Bajando la rampa, cerca del agua, en la esquina Suroeste de la autopista más al Sur.







RECOMPENSAS

10 paquetes - Pistola en el piso franco
20 paquetes - Recortada en el piso franco
30 paquetes - Armadura en el piso franco
40 paquetes - MP5 en el piso franco
50 paquetes - Revólver en el piso franco
60 paquetes - M4 en el piso franco
70 paquetes - Rifle francotirador en el piso franco
80 paquetes - Lanzallamas en el piso franco
90 paquetes - Lanzamisiles en el piso franco
100 paquetes - Genera 50.000$ en el piso franco

TOP

SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Resident Evil 4
Survival Horror ■ Capcom-EA

02> True Crime: NYC
Aventura/Acción ■ Activision

03> Soul Calibur 3
Beat'em-up ■ Namco-Sony C.E.

04> Pro Evolution Soccer 5
Deportivo ■ Konami

05> King Kong
Aventura ■ Ubi Soft

06> Call Of Duty 2: B.R.O.
Shoot'em-up ■ Activision

07> Need For Speed M.W.
Conducción ■ EA Sports

08> Gun
Aventura/Acción ■ Activision

09> Singstar'80s
Musical ■ London Studio-Sony C.E.

10> The Warriors
Beat'em-up ■ Rockstar-Take2

XBOX

01> Half-Life 2
Shoot'em-up ■ Electronic Arts

02> GTA San Andreas
Aventura/Acción ■ Rockstar-Take2

03> True Crime: NYC
Aventura/Acción ■ Activision

04> Need For Speed M.W.
Conducción ■ EA Sports

05> Pro Evolution Soccer 5
Deportivo ■ Konami

06> Call Of Duty 2: B.R.O.
Shoot'em-up ■ Activision

07> Gun
Aventura/Acción ■ Activision

08> King Kong
Aventura ■ Ubi Soft

09> The Warriors
Beat'em-up ■ Rockstar-Take2

10> FIFA 06
Deportivo ■ EA Sports

GAMECUBE

01> Resident Evil 4
Survival Horror ■ Capcom-Nintendo

02> True Crime: NYC
Aventura/Acción ■ Activision

03> Mario Smash Football
Deportivo ■ Nintendo

04> Need For Speed M.W.
Conducción ■ EA Sports

05> King Kong
Aventura ■ Ubi Soft

06> killer7
Shoot'em up ■ Capcom-EA

07> Call Of Duty 2: B.R.O.
Shoot'em-up ■ Activision

08> Gun
Aventura/Acción ■ Activision

09> FIFA 06
Deportivo ■ EA Sports

10> Baten Kaitos
RPG ■ Namco-Nintendo

PSP

01> GTA Liberty City St.
Aventura/Acción ■ Rockstar-Take2

02> Pro Evolution Soccer 5
Deportivo ■ Konami

03> Pursuit Force
Conducción-Acción ■ Sony C.E.

04> FIFA 06
Deportivo ■ EA Sports

05> King Kong
Aventura ■ Ubi Soft

XBOX 360



01> Project Gotham R. 3
Conducción ■ Microsoft

02> Call Of Duty 2
Shoot'em-up ■ Activision

03> Perfect Dark Zero
Shoot'em up ■ Microsoft

04> Kameo: E.O.P.
Aventura ■ Microsoft

05> Need for Speed M.W.
Conducción ■ EA Sports

DS



01> Nintendogs
Mascota Virtual ■ Nintendo

02> Mario Kart DS
Conducción ■ Nintendo

03> Sonic Rush
Plataformas ■ Sega

04> Castlevania: D.O.S.
Aventura ■ Konami

05> Kirby: Power P.
Plataformas ■ Nintendo

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL



PLAYSTATION 2
1 PRO EVOLUTION SOCCER 5
2 RESIDENT EVIL 4
3 FIFA 06
4 N.F.S.: MOST WANTED
5 STAR WARS: BATTLEFRONT II

XBOX
1 PRO EVOLUTION SOCCER 5
2 STAR WARS: BATTLEFRONT II
3 HALF-LIFE 2
4 NINJA GAIDEN (CLASSICS)
5 FABLE (CLASSICS)

GAMECUBE
1 POKEMON XD
2 FIRE EMBLEM: P.O.R.
3 MARIO SMASH FOOTBALL
4 DANCING STAGE: MARIO MIX
5 N.F.S.: MOST WANTED

PSP
1 PRO EVOLUTION SOCCER 5
2 FIFA 06
3 STAR WARS: BATTLEFRONT II
4 NBA LIVE 06
5 BURNOUT LEGENDS

NINTENDO DS
1 MARIO KART DS
2 NINTENDOGS: LABRADOR Y...
3 LOS SIMS 2
4 LOST IN BLUE
5 NINTENDOGS: TECKEL Y...

muy personal

Gradius

TOMB RAIDER: LEGEND

Crystal Dynamics nos traslada al mejor universo *Tomb Raider* creado hasta la fecha. Controlar a una Lara perfectamente animada en un entorno donde nuestros ojos se pierden en el horizonte, mientras escuchamos el fluir del agua entre las rocas, bien merece un viaje de 15 horas hasta San Francisco. En primavera podremos disfrutar de una nueva obra maestra para PS2, Xbox y Xbox 360.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> Final Fantasy XII
RPG ■ Square Enix (PS2)

02> Shadow Of The C.
Aventura ■ Sony C.E. (PS2)

03> T.E.S. IV: Oblivion
RPG ■ Take2 (Xbox 360)

04> Onimusha: D.O.D
Acción ■ Capcom (PS2)

05> M.G.S.3: Subsistence
TSA ■ Konami (PS2)

INTERNECIO

Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas

Manuel Gandía

Carlos Morilla. Según dices en tu carta, estás seguro de que a más de alguno de aquí le gustaría recibir un pepinazo más que a ti. Perdona que lo dude... Aunque por aquí hay algún travieso con ganas de encontrar una Black & Dekker, estoy convencido que tú vas mendigando porras por los cuartos oscuros de bares de dudosa reputación. De hecho, tienen un póster tuyo en la entrada de La Ostra Azul.

Y al resto de necios... Espero que la cuesta de enero os deje sin pasta para salir de casa y que dediquéis el tiempo a dibujar.

Escribe a: Internecio, O´Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

GOLFOMENSAJES



Carlos Morilla

El lector-garrapato

Papá Papa, vía e-mail

*Qué tal **Golfo**, ante ti tienes a **Papá Papa**, el más colosal lector que jamás soñaste tener.*

■ **Vale que he sido un poco capullo toda mi vida... ¿Pero realmente creéis que me merezco soportar a cretinos ovocasposos como éste?**

Además de guapo y musculado, detalle que tus acompañantes conocen de sobra, he cursado con éxito dos carreras universitarias.

■ **Respecto a tu físico, tienes razón. Para ser una egagrópila de lechuza, no estás mal. Incluso caminas. Y lo de dar un par de vueltas cronometradas a la facultad de Biológicas (donde te están estudiando), no implica que te den título (salvo el título de la más fea de las larvas del Campus, que ya conseguiste el año pasado)**

Te envío esta misiva para pedirte que mejores tu lenguaje y que seas menos grosero y más mordaz en tus insultos (deja de meterte con las madres). Si quieres te puedo ayudar mandándote alguno de mi propia invención.

■ **Tienes razón, hijo de pularda hormonada y espinillenta, a partir de ahora dejaré de meterme con el mostrenco grasiento y tembloroso tipo flan que tienes por madre. Y sí, ayúdame, mándame insultos originales por favor. Si no se te ocurre nada, con mandarme fotos de tus antepasados ya se me ocurrirá algo, porque si tú eres el fruto de varias generaciones, estoy seguro que tienes mucho que aportar a Internecio.**

Así que no me publiques, seré tu ayudante en la sombra. Palabra.

■ **Eso, vuelve a la cárcel.**

TOP NECIO

MICROSOFT
Tuvo antes la 360 la hoja parroquial que nosotros

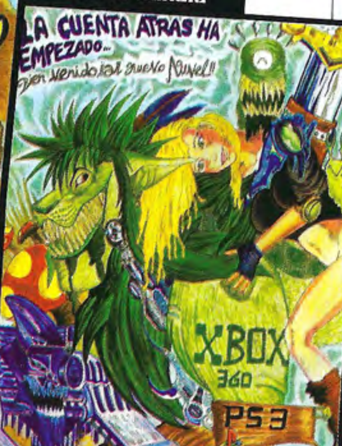
DOC
No me llames Dolores llámame Loli

SERGIO
El Farruquito del bit se ha cortado el pelo

PAPA PAPA
La lombriz más cursi y patética del año

DE LUCAR
¿Cambiará de vaqueros y camisa de rayas?

Manuel Gandía



Qué haría yo sin **Manuel Gandía**, el auténtico baluarte y soporte gráfico de esta sección. Y menos mal que el caprichoso y distraído de moral **Carlos Morilla** también está esforzándose para mandarme dibujitos entre morreo y morreo a marineros...



TOMB RAIDER SE PREPARA PARA 2006

La heroína virtual que revolucionó en todos los sentidos a los usuarios de consolas regresa con un look y jugabilidad renovados. Te contamos todo sobre la nueva entrega de Tomb Raider, Legend, en un exhaustivo reportaje para que conozcas antes que nadie sus virtudes. Junto a Lara Croft encontrarás otros once juegos indispensables que no querrás perderte en este nuevo año: Getting-Up, El Padrino, Commandos Strike Force, Driver Parallel Lines, Black... Además, descubre cómo es la nueva generación de RPG, como el esperado Final Fantasy XII o Dragon Quest. Asimismo, el suplemento especial de PSP vendrá cargado de jugosa información, desde las últimas novedades que han llegado a la portátil de Sony hasta una guía de Grand Theft Auto: Liberty City Stories. Además, este mes el DVD-ROM incluye demos jugables de la talla de Desde Rusia Con Amor, Battlefield 2 Modern Combat, SingStar'80s y otros cuatro títulos de éxito. ¡Revista, Suplemento de PSP, DVD con Demos Jugables por sólo 6 Euros!

SUPER PORTÁTILES

PC PLUS llega este mes repleto de sorpresas, entre las que destaca un nuevo diseño, más claro y atractivo. Pero además viene cargado de interesantes contenidos, como rigurosos análisis en los que descubre los ordenadores portátiles más potentes y los mejores antivirus para mantener tu equipo "sano". A estas pruebas se añade un fantástico especial sobre la Xbox 360, en el que se desvelan todos los secretos de la revolucionaria consola de Microsoft.

El número de enero incluye también destacados informes sobre los recién celebrados Premios PC PLUS 2005, la Televisión Digital Terrestre, los 50 mayores fracasos de la tecnología y el ciberterrorismo, en el que expertos en seguridad evalúan si Internet es tan letal como aseguran algunas voces. Te desvelamos asimismo, las novedades de Macromedia Studio 8, así como los nuevos segmentos de mercado en los que se está adentrando Microsoft, en dos interesantes reportajes.

PC PLUS también te ofrece la posibilidad de tomar un primer contacto con la nueva suite de desarrollo Borland Development Studio, sin olvidar la sección de hardware y software en la que se realizan pruebas exhaustivas de productos hardware y software como los atractivos SuSE 10, Adobe Photoshop Elements 4 y ATI All In Gonder Radeon X800 GT.

En esta edición, tampoco pierdas de vista al nuevo PC Práctico, un interesante suplemento con el que encontrarás los mejores regalos para esta Navidad, las mejores opciones para actualizar el procesador de tu equipo, configurar la banda ancha inalámbrica, hacer vídeo llamadas con una webcam y optimizar un monitor de pantalla plana.

La oferta de este mes se completa con un SuperDVD, con más de 8'5 GB de utilidades y juegos. Entre otros programas completos destacan Ashampoo PowerUp XP Platinum, Stellar Phoenix O&O UnErase 1.0 y Delete File Recovery.





FOTOGRAFÍA ANIMAL EN INVIERNO

Las noches largas, oscuras y el viento frío no deben quitarte la idea de salir al campo, ya que es ahora cuando las grandes bandadas de aves buscan refugio frente al clima más frío del Norte, y cuando la fauna local suele volverse más atrevida a la hora de buscar alimento. Además, a veces no tendrás que alejarte mucho de casa, e incluso es posible que tu jardín te sorprenda. En el número de enero de DigitalCamera Magazine encontrarás una completa guía para obtener las mejores fotografías de naturaleza en las difíciles condiciones de la estación invernal.

También encontrarás multitud de análisis entre los que destacan Canon EOS 5D, Nikon D200, Panasonic Lumix DCM-FZ30, Ricoh GR Digital, Microsoft Digital Image 2006 y muchos más que te ayudarán a elegir la cámaras más apropiada para tus necesidades y los mejores accesorios para complementarla.

Además, tutoriales con los que aprenderás a añadir impacto a las fotografías gracias al color, dar más interés a las imágenes cambiando el punto de vista, añadir niebla a una imagen, realizar un montaje combinando varias fotografías, etcétera.

Y, como todos los meses, un CD-ROM de regalo con programas completos, versiones demo, plug-ins e imágenes de prueba realizadas con las principales cámaras analizadas.

ACTIVISION

¡Juegos para la nueva generación!

X-Men III

Os ofrecemos en primicia las primeras imágenes del juego que lanzará **Activison** el año próximo basado en la película del mismo nombre. El filme, que llegará a las pantallas de cine de todo el mundo el mes de mayo, continúa la historia de Xavier y sus mutantes. La transformación de Jean Grey en Fénix y la aparición de nuevos mutantes como Bestia o Ángel serán los ejes de su argumento. Por ahora no ha trascendido demasiada información del juego, pero sabemos que está siendo desarrollado por el grupo de programación californiano **Z-Axis**, y que será una aventura de acción en la que controlaremos a varios personajes.

//El juego llegará junto a la película el próximo mayo//



Cada mutante que controlemos podrá hacer uso de sus poderes innatos.





